
Demos jugables
Reviews
Noticias exclusivas
Trucos y guías
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation
Magazine
NÚM. 60
MC
,95 €
90 Ptas.
8 414090 112772 00060
SYPHON FILTER 3
Malos tiempos para la lírica
REPORTAJE
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
Entra en el mundo mágico de la Play
REPORTAJE
TONY HAWK'S PRO SKATER 3
El tercer vuelo del halcón
REVIEWS
Syphon Filter 3
One Piece Mansion
Spider-Man 2
Winnie the Pooh
NBA Live 2002
Men in Black: Crashdown
PS2
SSX Tricky
Silent Scope 2
Burnout
Half Life
Silent Hill 2
18 Wheeler
Grand Theft Auto 3
Supercar: Street Challenge
Jak & Daxter
Time Crisis 2
World Rally Championship
Guilty Gear X
Pro Evolution Soccer
Project Eden
Crash: La venganza de Cortex
CONCURSOS: 50 JUEGOS DE SYPHON FILTER 3 10 LOTES DE CD + JUEGO TONY HAWK'S PRO SKATER 3 15 JUEGOS DE LOONEY TUNES: PERRO Y LOBO EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS
PlayStation
7 DEMOS JUGABLES: WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES, MAT HOFFMAN'S PRO BMX (NUEVO NIVEL), WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? JUNIOR, GRAN TURISMO 2, SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN, QUAKE II Y CRASH BASH. VÍDEOS DE WORMS WORLD PARTY Y EL LIBRO DE LA SELVA. TRUCOS PARA DESCARGAR DE RESIDENT EVIL 3, TEKKEN 3, SPIDER-MAN Y GRAN TURISMO 2

Estás Solo.
Con Quien-Tú-Ya-Sabes.



Sé Harry Potter. Disfruta ahora del videojuego.



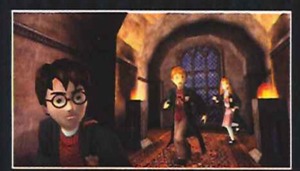


UNA AVENTURA DIFERENTE PARA CADA PLATAFORMA













TM



GAME BOY ADVANCE



GAME BOY COLOR



WWW.HARRYPOTTER.COM WWW.EAGAMES.COM

31 DE DICIEMBRE DE 2001

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Oriol Garcia**
Jefe de redacción: **Joan Piella**
Coordinadora (Madrid): **Ruth Parra**

Maquetación electrónica
Lluís Guillén

Colaboradores
Elvira Asensi, A. Bravo, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Javier Lourido, Elisabeth Masegosa, Eduard Sales, Carles Sierra, Guillem Vidal.
Fotografía: Sebastián Romero

Dirección editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora comercial: **Carmen Ruíz**
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Publicidad:
Beatriz Bonsoms
Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 96 Fax: 91 417 05 33

Publicidad de consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

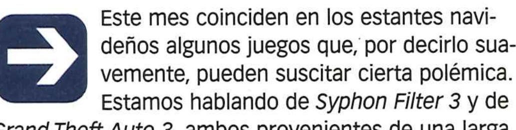
Impresión
Lerner Printing
Tel: 91 662 04 94 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 5456514 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNION DE VOCEADORES

Edita
MC
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63





Este mes coinciden en los estantes navideños algunos juegos que, por decirlo suavemente, pueden suscitar cierta polémica. Estamos hablando de *Syphon Filter 3* y de *Grand Theft Auto 3*, ambos provenientes de una larga y fructífera saga donde los «métodos cuestionables» siempre han sido bastante palpables. Y ambos pueden resultar «polémicos» por razones distintas.

En el primero, un agente de una misteriosa agencia estadounidense debe infiltrarse en territorio afgano para destruir bases antiaéreas mientras Washington vive bajo el terror de un ataque biológico. Evidentemente, en otros tiempos esto no hubiera acarreado mayores consecuencias que mandar a un guionista más al paro, pero tal y como están las cosas, tal vez estas «dotes de adivinación» por parte de los desarrolladores puedan levantar ampollas.

GTA3, por su lado, reincide en la criminalidad como *modus vivendi*, y lejos de construir un argumento que justifique todos los atropellos y maldades barriobajeras del personaje, el título se recrea en el «todo vale». Desde robar coches a punta de pistola a atracar desvalidas viejecitas, por no contar muchas otras tropelías que pondrían los pelos de punta a más de uno.

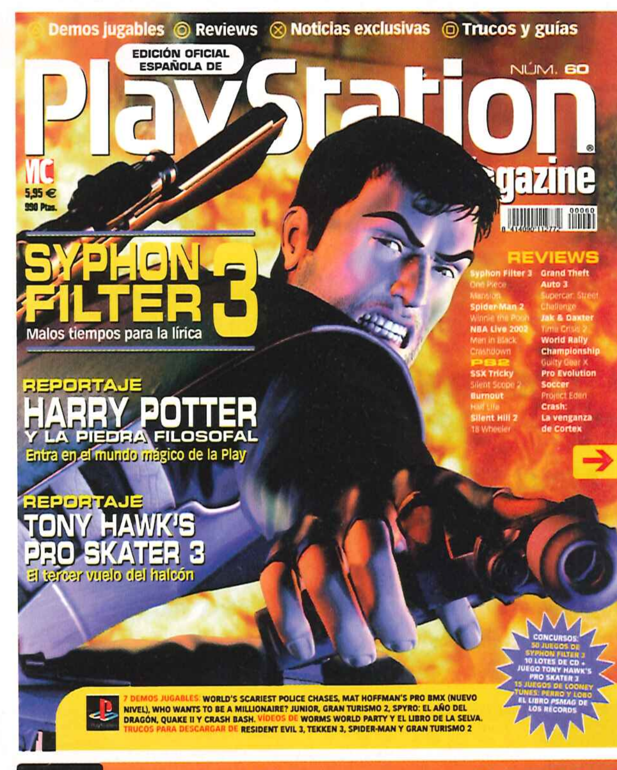
Tal vez es cierto que los desarrolladores deberían mostrar a veces una cierta sensibilidad en temas tan espinosos, o bien comprender que un juego de acción no debe implicar necesariamente tiros, explosiones y sangre a borbotones. Pero eso tampoco significa que, por cada personaje poligonal que se mate nazca un psicópata en la vida real.

Hacer explícita la violencia no significa justificarla. Del mismo modo que tener una pastelería no es hacer apología de la caries ni ver *Operación Triunfo* es defender la lobotomía como terapia eficaz.

En cualquier caso, hay que tener siempre muy claro que lo que se tiene entre manos no es más que un juego, un montón de bits reunidos para formar un mero divertimento. Entrar en consideraciones éticas sin saber apreciar las ironías que esconde un juego, o bien creer que los niños se lo tragan todo sin pestañear, siempre acaba derivando en un puñado de titulares de usar y tirar.

Que la violencia es injustificable no tiene discusión posible. ¿Pero acaso la eliminaremos si decimos que todo se limita a la influencia perniciosa de las consolas y de *Bola de Dragón*? ¿Alguien se ha planteado prohibir la pelis de Chuck Norris primero? ¿Y qué tal si antes nos cargamos a Charles Bronson? ¿No habría que remontarse tal vez a Atila? Puestos a hacer, ¿no sería ya mejor negar que la humanidad lleva tiempo siendo violenta y nos cargamos de un plumazo todas las guerras y atrocidades anteriores? ¡Eso, eso! ¡Pongamos *Los Teletubbies* las 24h. del día y esperemos que, cuando nuestro hijos crezcan, aprendan a diferenciar el mal mediante unas prácticas etiquetas adhesivas! (a poder ser con la cara de Bin Laden, para que no haya duda posible). Y Santas Pascuas.

Oriol Garcia



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE





PREVIEWS

REPORTAJE

REVIEWS

tation® Magazine

SECCIONES



18 Wheeler (PS2)

World Rally Championship (PS2)



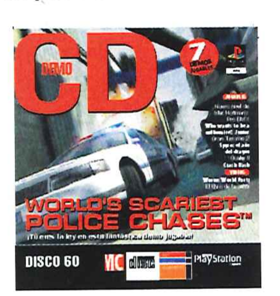
Guilty Gear X (PS2)



Half Life (PS2)

ESPACIO CD

El mejor regalo para decidir qué juego quieres por Navidad



WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES
JUGABLE
Eres un poli bueno persiguiendo a los chicos malos

MAT HOFFMAN'S PRO BMX
JUGABLE
Después de estudiar la guía, un poco de práctica

GRAN TURISMO 2
JUGABLE
¿Queda algo por decir de *GT* que no se haya dicho ya?

SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN
JUGABLE
Los clásicos nunca mueren

CRASH BASH
JUGABLE
De plataforma en plataforma con el quinto de la saga del marsupial naranja

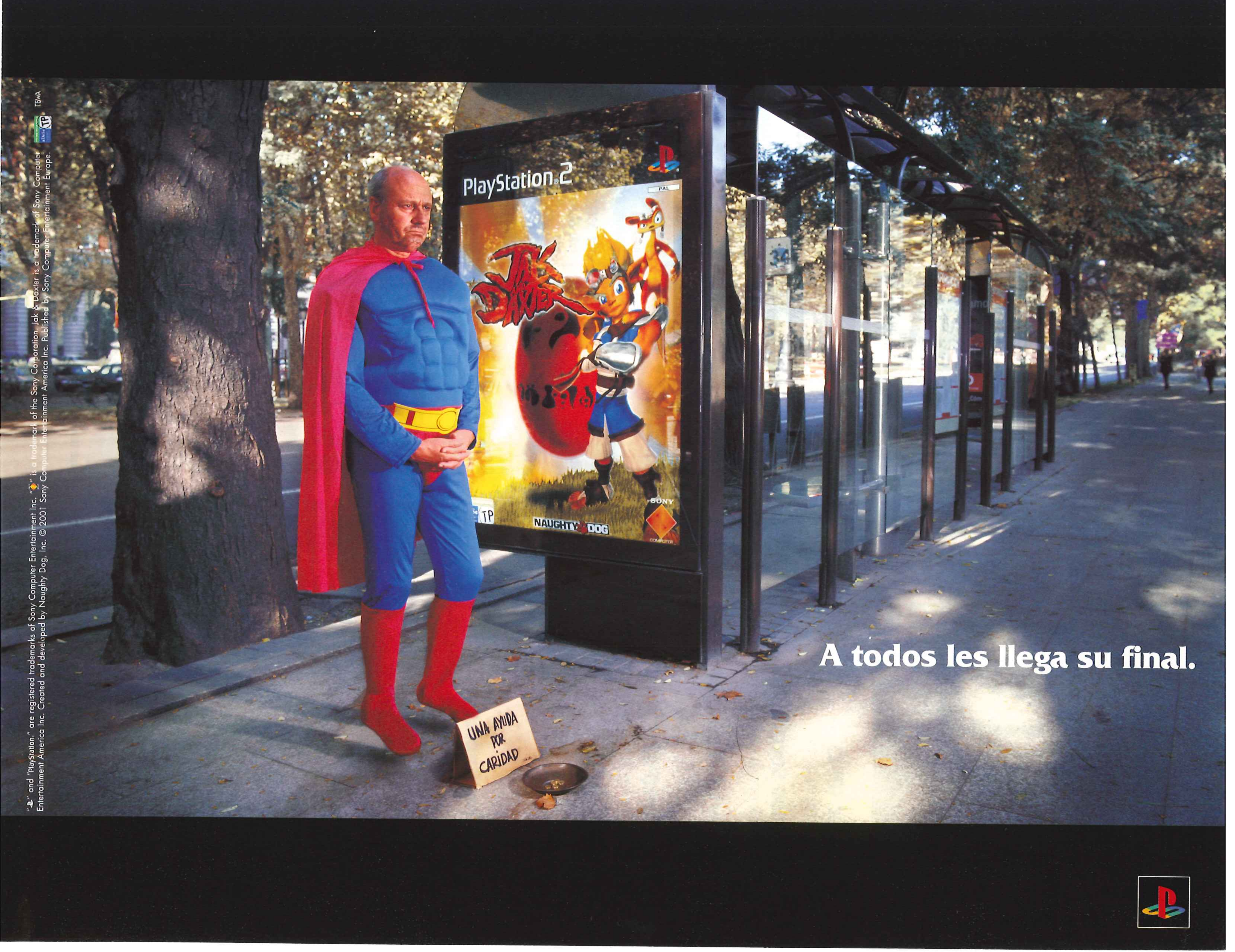
QUAKE II
JUGABLE
Sin duda, uno de los mejores *shooters* en primera persona de PSX

¿QUIÉN QUIERE SER MILLONARIO? (JUNIOR)
JUGABLE
¿Te crees un chico inteligente, sagaz, rápido, tranquilo? Pruébalo

EL LIBRO DE LA SELVA
VÍDEO
Bailando, me paso el día bailando, y los vecinos mientras tanto, no paran de molestar

WORMS WORLD PARTY
VÍDEO
¡Quiero ser gusano!

¡Y DESCÁRGATE EN TU TARJETA DE MEMORIA LOS MEJORES TRUCOS DE *RESIDENT EVIL 3*, *TEKKEN 3*, *SPIDER-MAN* Y *GRAN TURISMO 2*


PlayStation 2
Jak and Daxter
NAUGHTY DOG
SONY
UNA AYUDA POR CARIDAD
A todos les llega su final.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "◆" is a trademark of the Sony Corporation. Jak & Daxter is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Created and developed by Naughty Dog, Inc. © 2001 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
TBWA



NAUGHTY DOG

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "◆" is a trademark of the Sony Corporation. Jak & Daxter is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Created and developed by Naughty Dog, Inc. © 2001 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

TBWA

Jak & Daxter.
Llegan dos nuevos héroes.

Uno es Jak. El otro es Daxter. Y son dos amigos que un buen día se encuentran con un pequeño problemilla: alguien ha convertido a Daxter en un roedor. Y para solucionarlo lo "único" que tienen que hacer es explorar un inmenso mundo en el que no hay tiempos de carga. Y eliminar a unos cuantos seres extraños que no traen buenas intenciones. Y resolver enigmas…Y todo para encontrar la dichosa pócima que le devuelva a su vida normal. Aunque, según son ellos, seguro que no tardan mucho en meterse en nuevos líos. ¿Quieres conocerles? Ya sabes, no todos pueden ser amigos de unos héroes.

PlayStation 2



www.jakanddaxterlegend.com

Proyecto Play

UN VISTAZO A LOS JUEGOS **DEL MAÑANA...**

VIP





- PAM DEBUTA EN PLAYSTATION
- CONTROLA A SEIS PERSONAJES DISTINTOS
- PELEAS, ARMAS Y EXPLOSIONES POR UN TUBO
- ¿HEMOS MENCIONADO YA A PAM?



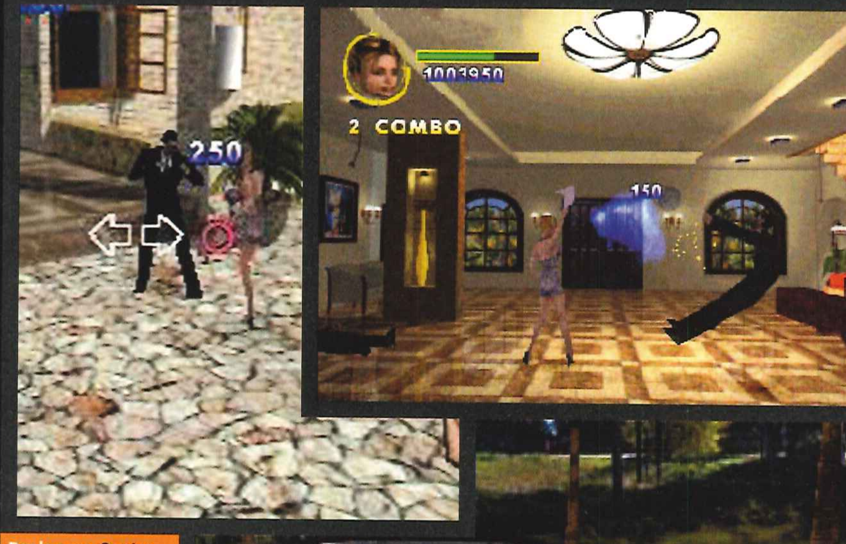
***VIP*, la serie de televisión que aún no hemos visto por estos pagos** (a menos que tengas satélite de... pago), es un perfecto ejemplo de cómo se puede hacer una televisión brillante con programas basura. Protagonizada por Pamela Anderson en el papel de Val Irons, la propietaria accidental de una compañía de guardaespaldas, y por un elenco de peña ridículamente atractiva que patea traseros y enseña chicha durante cosa de una hora, rebosa de interpretaciones penosas, guiones lamentables y chistes dignos de *Noche de fiesta*. Obviamente, es genial.

Y por eso esperamos con ansia la muy postergada versión para PS1. Combinando elementos de *beat 'em up*, tiroteos y puzzles a lo largo de sus 60 y pico niveles, no cabe duda de que podría ser interesante, cuando no magnífico.

La trama es deudora directa del programa de TV: Val y el equipo de VIP protegen a un anestesista de Hollywood, el Dr. Kindle. Pero cuando el jefe de la mafia Don Macabre se mete de por medio, la cosa se va a pique, y Val y el doctor son secuestrados mientras los tonificados y bronceados guardaespaldas intentan abatir al Don.

El gran atractivo será ponerle la mano encima a Pam (por así decirlo), pero, como se supone que Val es negada para las pistolas y sólo puede luchar meneando su generoso escote, bien está poder llevar también a los otros cinco personajes principales de la serie. Cada uno tiene una especialidad propia, entre las cuales las artes marciales.

Tal como corresponde a un equipo de guardaespaldas, habrá armamento de alta tecnología a mogollón, así como un festival de explosiones. Esperemos hasta una *review* a fondo para ver si *VIP* explota o sale a flote (cosa fácil, tratándose de Pam y sus... encantos) en su incursión en la PS1 ●





Por la cara. Contrólas a cada miembro del equipo de VIP. Quick (a la derecha) hace gala de una puntería certera.

¿QUÉ? **acción en tercera persona basada en la serie de Pamela Anderson** ¿QUIÉN? ***VIP* llega por cortesía de Ubi Soft, distribuidor de *Rayman***



MÁS QUE UNA «VIGILANTA»

Más famosa por sus portadas en Playboy y los vídeos pirata de su noche de bodas que por su trabajo como actriz, Pam siempre será para nosotros una gran estrella

Guardaespaldas 'modélicos'. Las chicas de VIP sacan las uñas cuando conviene, pero siempre las llevan bien pintaditas

«Val Irons sólo puede luchar meneando su generoso escote»

¿CUÁNDO? Muy pronto

¿POR QUÉ? Porque puedes controlar a Pam. Y el programa de TV es muy bueno. O eso dice nuestro portero



LOADING...





NOTICIAS PRIMICIAS RUMORES COTILLEOS



Village people. Ignorantes del peligro del exterior, la gente ríe ufana en sus tiendas



Mal anís del mono. En cuanto tu animal se haya hecho amigo de los lugareños, haz que se ponga a hacer trizas sus hogares

DIOS VUELVE A DISTANCIARSE

CUÁNDO PRIMAVERA 2002 **QUIÉN** VIRGIN **DÓNDE** WWW.VIRGIN.ES

RETRASO El dedo divino señala la primavera para el lanzamiento de *Black & White*



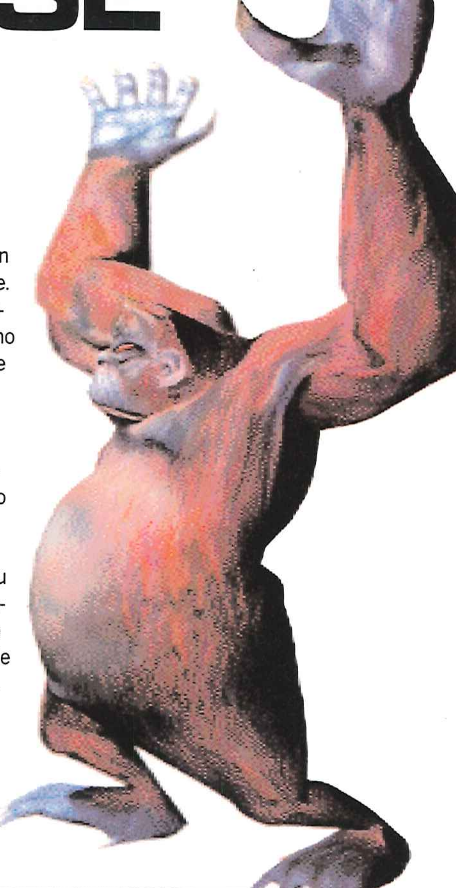
Desde las llanuras celestiales se ha filtrado la noticia de que *Black & White*, el tan pospuesto simulador de Dios, se materializará al fin en primavera del año próximo.

B&W, uno de los juegos más originales en mucho tiempo, te brinda la oportunidad de imbuirte en el papel de dios de una tierra antigua y controlar a una enorme criatura peluda, que actuará como tu esbirro en la Tierra.

El título es una conversión del popular y muy complejo juego de PC. Que los desarrolladores se las hayan compuesto para embutir todos los ingredientes en la PlayStation es poco menos que un milagro, tal como comprobamos cuando Virgin nos llamó para que fuéramos a hacer una partidilla de prueba.

Vimos una nueva versión jugable y nos complace informar de que los problemas que causaban el retraso han sido resueltos. Y lo que es más importante, ahora la IA de las criaturas funciona como es debido. La última vez que vimos el juego, en *PSMag51*, las bestias tenían la costumbre de quedarse dormidas en el aire. Ahora deambulan por ahí zampándose adoradores, destrozando el paisaje y actuando como tendría que actuar cualquier siervo de Dios de más de 12 metros de altura.

Una de las claves del juego estriba en que puedes elegir tu propio destino. Si lo deseas puedes ser malvado, castigando a tus feligreses al hacerles pasar hambre, o bien haciendo que tu criatura destruya sus hogares. Si te sientes más compasivo, puedes curar a los enfermos y enseñar a tu bestia a proteger a tu rebaño a toda costa. Sólo tendrás que responder ante tu conciencia. Así las cosas, no es de extrañar que estemos impacientes por echarle el guante a la versión final. En cualquier caso, pronto esperamos ofrecerte una *preview* de este colosal juego (si Dios quiere).



«Los desarrolladores han logrado embutir todos los ingredientes en la PlayStation»


Gunfighter. Acción pistolera por cortesía de Rebellion



POR MIS PISTOLAS

CUÁNDO DISPONIBLE **QUIÉN** UBI SOFT **DÓNDE** WWW.UBISOFT.ES

DESPERADO Desenfunda antes que los bandidos en *Gunfighter*



Gunfighter: The Legend Of Jesse James te transporta al Salvaje Oeste para que compruebes tu puntería. Desarrollado por el equipo de *Rainbow Six* y *The Mummy*, Rebellion, *Gunfighter* es un juego para pistola de luz donde, en el papel de Jesse, tienes que salvar a la chica, Zee, secuestrada por unos forajidos mejicanos, y a tu compañero Cole, a quien una banda está a punto de ahorcar. Existen cinco niveles, cada uno con su propio jefe, además de cuatro niveles extra. Habrá más de 18 enemigos diferentes a quien deberás confeccionar un traje de nogal a medida, y entre los tiroteos se intercalarán secuencias de vídeo y algunos minijuegos de estilo arcade.

No se ha dejado de lado ninguno de los tópicos del Oeste americano, y así tendremos cantinas, matorrales, desiertos repletos de cactus y música de pianola. Para cuando leas estas líneas, *Gunfighter* ya habrá desenfundado su arma en las tiendas.

¿TÚ QUÉ HARÍAS?


JUEGO DEL MES
Dino Crisis 2

Después de abrirte paso por las terroríficas cuevas, te encuentras con Regina escudriñando la zona. Al parecer, no hay peligro a la vista, así que salta desde donde se encontraba y —sorpresa, sorpresa— se ve atacada por una horda de dinosaurios hambrientos. Ahora controlas a Regina y deberás actuar rápido si quieres evitar convertirte en un aperitivo. ¿Pero qué vas a hacer?

A Sacas la ametralladora pesada y les das a probar una buena ración de plomo
VE A LA PÁGINA 14

B Para celebrar tu encuentro con estos lindos animalitos montas una fiesta con fuegos artificiales VE A LA PÁGINA 107

BAILANDO CON TONY

CUÁNDO SIN CONFIRMAR **QUIÉN** PROEIN **DÓNDE** WWW.ACTIVISION.COM

MÚSICA Edición especial de la B.S.O. de *Tony Hawk's Pro Skater 3*

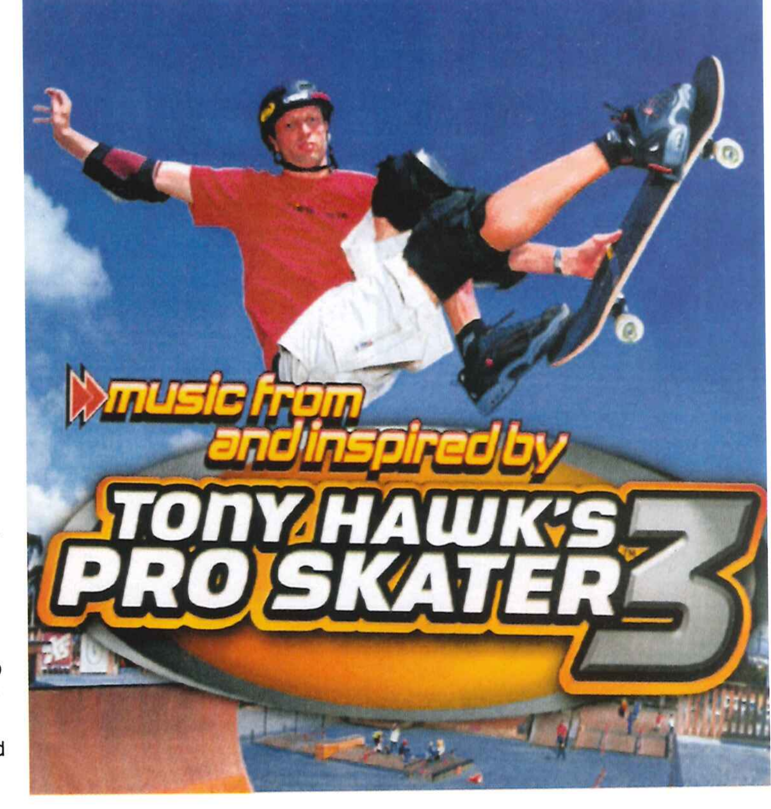
Jugones, *skaters* y melómanos están de enhorabuena, y ya no te digo nada de los jugones melómanos, de los *skaters* que juegan o de ...¡los jugones que practican *skating* escuchando música! Éstos deberían ir de rodillas por la calle en señal de gratitud porque les ha tocado la lotería. Papá Noel vestido de Proein trae bajo el brazo a principios de diciembre el último *Tony Hawk's Pro Skater*, el tercero de una de las series más adictivas de la historia consolera. Pero eso no es todo. Maverick, el conocido sello discográfico propiedad de Madonna, ha publicado una edición limitada de un doble CD con la banda sonora original del juego. Las canciones que incluye el CD musical han sido seleccionadas por el Tony Hawk de carne y hueso (y algo de goma), para quien «la música y el *skating* son dos elementos inseparables, un estilo de vida. Yo quería que las canciones de la B.S.O. provocaran en mí la misma descarga de adrenalina que consigo con el monopatín. Fue muy difícil hacer esta selección pero creo que lo conseguí: he incluido música para todos los gustos». El disco lo componen 13 canciones de grupos como Deftones, Outkast, Millencolin y Papa Roach, entre otros.

Contiene además un CD con material interactivo e imágenes de Tony Hawk en acción.

Nosotros, contagiados por el espíritu navideño y con el objetivo de liberar a Papá Noel de peso, sorteamos en este número 10 lotes del juego para PS2 y el doble CD. Sí, lo sabemos: somos maravillosos.

SERVICIOS *ON LINE* MULTIJUGADOR

Aunque hoy por hoy no sirva para nada, al menos en España, *Tony Hawk's Pro Skater 3* será el primer juego que incluya servicios multijugador *on line* para PS2. Activision, editora del juego, se ha unido con GameSpy Industries, que ha aportado al título la tecnología *matchmaking*, con la que algún día por ahora lejano los jugadores serán capaces de buscar hasta otros tres *skaters* virtuales con habilidades técnicas similares con los que competir a lo largo de ocho escenarios. Suena bien, ¿verdad? Pues léelo en voz alta hasta el día en el que el ancho de banda permita, por fin, la conectividad de la bestia negra a Internet.



DESAPARECE EON DIGITAL

CUÁNDO NOVIEMBRE QUIÉN EA DÓNDE WWW.ESPANA.EA.COM

MALAS NOTICIAS En el aire el lanzamiento de importantes títulos

La compañía inglesa Eon Digital, editora y distribuidora de videojuegos, ha cesado su actividad, según un comunicado emitido por Acclaim, que comercializaba sus productos en España. Al cierre se esta edición se desconocían las causas que han llevado a Eon ha tomar tan triste decisión. Acclaim tenía previsto lanzar en noviembre y diciembre títulos tan importantes como *Worms World Party* (PSone), *Soldier of Fortune* (PS2) y *Star Trek Elite Force* (PS2), juegos cuya aparición está de momento en el aire. También se convierte en una incógnita las compañías que los comercializarán. Las consecuencias de este cese de actividad atañen a muchos otros títulos de otras plataformas, sobre todo de PC (*Morrowind*, *Sea Dogs*...).



Un futuro incierto. Los alegres (y mortíferos) gusanillos navegan a la deriva de momento

Eon Digital distribuía los videojuegos de Taito, Team 17, Bethesda y Bitmap Brothers, entre otros. Sin duda, una triste y mala noticia.

DESEMBARCO DEL EJÉRCITO

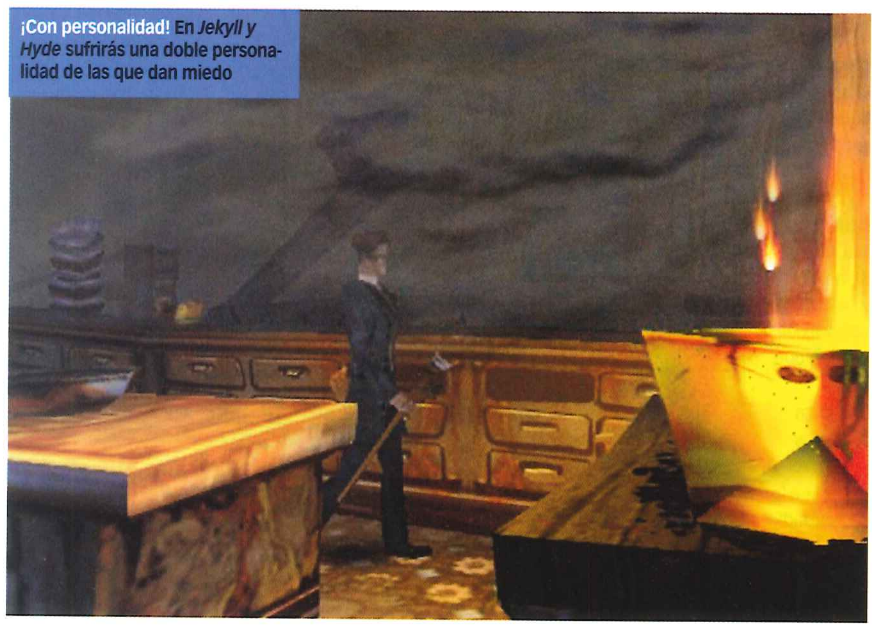
CUÁNDO 2002 QUIÉN FUTURE COMBAT SYSTEMS DÓNDE WWW.FUTURECOMBAT.NET

¡INVASIÓN! El ejército americano financia la producción de dos videojuegos

Ciberp@ís nos sorprendió en su edición del 1 de noviembre con la noticia de que el ejército de Estados Unidos pondrá el dinero necesario para la producción de dos videojuegos. No sabemos si el objetivo es ganar reclutas, entretener o entrenar a sus tropas. El caso es que, además de dólares, el *army* estadounidense va a participar activamente en el desarrollo de los videojuegos aportando su experiencia. Según la información que publicó Ciberp@ís , FCS, empresa creada por Sony Pictures Image Works y Pandemic Studios será la que desarrolle *C-Force* –que permitirá liderar un escuadrón de combate- para las consolas de última generación. El otro juego, *CS-12*, lo desarrollará Quicksilver para PC y en él el jugador asumirá el papel de jefe de una compañía de comandos. Ambos contarán con Rob Sears, autor de *Mech Commander* y *Mech Warrior 3*, como productor ejecutivo. Está previsto que de estos juegos se desarrollen dos versiones, una para uso comercial y otra para uso exclusivo del ejército.



JUEGOS PARA PS2 A MITAD DE PRECIO



¡Con personalidad! En *Jekyll y Hyde* sufrirás una doble personalidad de las que dan miedo

CUÁNDO 22 NOVIEMBRE QUIÉN CRYO DÓNDE WWW.CRYO-INTERACTIVE.COM

BARATO *Jekyll y Hyde y El Pájaro Loco*, a 4.990 pesetas (29,99 €)



El 22 de noviembre llegaron a las estanterías de tiendas y centros comerciales dos videojuegos de Cryo para PS2 —*El Pájaro Loco* y *Jekyll y Hyde*— a un precio sorprendente: 4.990 pesetas (29,99 €). Es la primera vez que una compañía lanza al mercado un videojuego para PS2 -que cuestan entre las 9.900 (59.99€) y las 10.500 (63.11€) pesetas- a un precio tan bajo desde el primer día de su publicación. El objetivo de Cryo es alcanzar a un público masivo logrando que sus juegos sean más accesibles, especialmente para los más jóvenes, que tienen menor poder adquisitivo.

Jekyll y Hyde es un juego de acción y aventura en 3D en el que el Doctor Jekyll deberá beberse la pócima de su invención que le convierte en el malvado Mister Hyde para así poder enfrentarse con los secuestradores de su hija. El doctor llevará a cabo su batalla final entre el Bien y el Mal, jugándose su equilibrio mental y su alma en tan crucial combate.

El Pájaro Loco traslada a PlayStation2 los escenarios, personajes y animaciones de la serie de dibujos animados. Enmarcado en el género de los plataformas, *El Pájaro Loco* ofrece al jugador armas tan increíbles como bolas de carne, ketchup y pintura mágica para pintar hoyos en los que caerán los enemigos.


¿Te mola llamar gratis?
NESCAFÉ Mix y UNI2 te regalan 500 pelas para que llames desde el teléfono que te dé la gana: móvil, fijo o cabina.
Envía este cupón más dos etiquetas de NESCAFÉ Mix al apartado de correos 798, 08080 Barcelona y recibirás tu tarjeta Universal UNI2 cargada con 500 pelas. Y cuando la tengas sigue enviando etiquetas. Por cada dos que envíes te la recargamos con 500 pelas más para que puedas seguir llamando desde el teléfono que quieras. Ya sabes, con NESCAFÉ Mix, o todo, o nada.
www.otodonada.com
O TODO, O NADA
Tarjeta Universal UNI2
NESCAFÉ
CACAO + CAFÉ
mix
POR FAVOR, ESCRIBE TUS DATOS CON MAYÚSCULAS
mbre
1er apellido
2º apellido
Sexo V M
micilio
Número
Piso/Puerta/Escalera...
calidad
Código postal
Provincia
Teléfono
éfono móvil
Fecha de nacimiento
E-mail
n de proporcionarte información sobre nuestras actividades, nos permitiremos incorporar tus datos al fichero Corporativo de Nestlé España, S.A. Si no lo deseas, indícalo con una
n esta casilla . Tienes derecho a acceder a dicho fichero y a rectificar y cancelar tus datos dirigiéndote a Nestlé España, S.A., Apdo. de Correos 1404, 08080 Barcelona.
eres menor de 18 años, debes tener la autorización de tus padres o tutores para facilitarnos tus datos.
Firma y NIF de tu padre y tu madre o tutor:
TOS DE TU PADRE
Nombre y apellidos del padre

CORRE CONTRA TODOS

CUÁNDO NOVIEMBRE/DICIEMBRE · QUIÉN SONY/FNAC · DÓNDE FNAC

CAMPEONATO Enfréntate a jugadores de toda España en el Campeonato Nacional *WRC*

Si siempre quisiste ser un Carlos Sainz a quien no se le gripara el coche, pinchara una rueda y otras desgracias, estás de suerte. Vas a poder participar en un campeonato de rally con la seguridad de que el bólido no te la va jugar y de que tu copiloto no te va destrozar los tímpanos y el alma gritándote con desgarro «¡arráncalo, Carlos!». Coincidiendo con el lanzamiento de *World Rally Championship* el 28 de noviembre, Sony y FNAC han organizado el Campeonato Nacional de *WRC*, que se celebrará en los centros FNAC de Oviedo (24 de noviembre), Valencia (25 de noviembre), Alicante (30 de noviembre y 1 de diciembre), Barcelona (1 de diciembre) y Madrid (2 de diciembre). Será una competición contrarreloj con un circuito, coche y piloto predeterminados iguales para todos los participantes. Habrá un premio para el ganador de cada ciudad y otro muy especial para el mejor tiempo general. Se podrá realizar un seguimiento de los resultados de la competición en las distintas ciudades a través de la web de FNAC (www.fnac.es) y de la de PlayStation (www.es.playstation.com).



(viene de la página 11)

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

A Opción seleccionada

¡Vaya por Dios! Has gastado toda la munición y encima estos bichillos ahora están más enfadados que nunca. A no ser que les atices con el casco de minero, lo tienes bastante crudo... Mejor será que te aliñes con un poco de sal y confíes en que el banquete sea lo más rápido posible.

Sigue jugando

LOS MÁS VENDIDOS

Estos fueron los títulos PlayStation más vendidos en las tiendas Centro Mail en el mes de octubre.

PSone	PLAYSTATION2
1.- Metal Gear Solid Band	1.- Gran Turismo 3 A-Spec
2.- Medal of Honor Underground (Platinum)	2.- Resident Evil Code: Veronica X
3.- Final Fantasy VIII (Platinum)	3.- Esto es Fútbol 2002
4.- Silent Hill (Platinum)	4.- Alone in the Dark 4
5.- Resident Evil 3: Nemesis	5.- Dark Cloud
6.- Moto Racer World Tour (Platinum)	6.- Tekken Tag Tournament
7.- X-Men: Mutant Academy 2	7.- Moto GP
8.- Colin McRae Rally 2 (Platinum)	8.- F1 2001
9.- Driver 2 (Platinum)	9.- Operation Winback
10.- Spyro 3: El año del dragón (Platinum)	10.- Onimusha Warlords

EL ARTE DEL SIGLO XXI

CUÁNDO 25-28 OCTUBRE · QUIÉN ART FUTURA · DÓNDE WWW.ARTFUTURA.ORG

ARTE La muestra anual de Art Futura incluye por primera vez el mundo de los videojuegos



Cuántas veces, al ver una repetición de *GT2*, un combo de *Tekken* o un estornudo de Snake, no te habrás dicho «¡Esto es una obra maestra!». Pues parece que ahora, finalmente, los organizadores de Art Futura han caído en la cuenta y han decidido incorporar el universo de los videojuegos a las salas de arte.

De hecho, la edición 2001 de esta muestra del arte asociado a las nuevas tecnologías, que este año se celebró en el Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, no sólo dedicó una exhibición a mostrar la evolución del género (desde *Pong* hasta *World Rally Championship*, pasando por la incombustible Lara), sino que además se trajo desde los mismísimos Estados Unidos a Jason Rubin para que volviera a cantar las excelencias de su *Jak & Daxter*.

Por si fuera poco, los más adictos también podían probar las últimas joyas de Sony en un espacio que la compañía dispuso aparte, o bien asistir a interesantes conferencias sobre la creación artística más poligonal.

Sin duda, el apoyo de Sony ha sido clave para que esta iniciativa llegara a buen puerto. Con un poco de suerte, si la cosa no decae, dentro de unos años estaremos en una sala de exposiciones contemplando una secuencia del último *Final Fantasy* al lado de una escultura neobudista post-abstracta. Fijo que sí.



INSPIRADO EN

EL QUINTO ELEMENTO

Día de lanzamiento: 15.11.2001

para PS2, PC y GBC



Una carrera frenética a más de 500 Km/h

¡Olvida las reglas, ganar es lo que cuenta!













Distribuido por CRYO ESPAGNE. C/ Arboleta, 14, oficina 223 - 28031 MADRID - www.cryo-interactive.com

LA RESURRECCIÓN DE LOS ZOMBIS DE CAPCOM

CUÁNDO FEBRERO **QUIÉN** EA **DÓNDE** WWW.ESPANA.EA.COM

¡TERRORÍFICO! Cárgate a los muertos vivientes con una pistola de luz

Cuando aún nos estamos recuperando de la carnicería de *Resident Evil Code: Veronica X* (9/10 en PSMag 58), Capcom nos ha puesto de nuevo los nervios de punta al anunciar el próximo lanzamiento para PS2 del que será el quinto título de la serie de terror y supervivencia. *Gun Survivor 2 Code: Veronica* trasladará al jugador al mismo universo necrófago que su inmediato antecesor, pero esta vez la acción se sitúa en primera persona.

El usuario podrá jugar como Claire Redfield o como Steve Burnside y elegir entre dos modos distintos: Arcade y Dungeon. En ambos podrás cargarte a todo muerto viviente que se cruce en tu camino con cualquier pistola de luz, incluida la G-Con 2, de Namco. Y si pasas de periféricos no hay problema porque puedes usar el Dual Shock 2. Para los jugadores que encuentren el juego demasiado complicado, el modo Arcade ofrece la asistencia del Partner System, que permitirá al usuario formar equipo con un personaje controlado por la máquina que te cubrirá cuando las cosas se pongan al rojo vivo. Si el jugador elige a Claire, su compañero será Steve, y viceversa. En el modo Dungeon, la ausencia de un colega de fatigas se suple con la posibilidad de elegir tres armas para hacer frente a los zombis. Algunas están a disposición de Claire y de Steve, pero armas están reservadas a uno de los personajes.

Seguiremos informándote cuando sepamos más... si el miedo no nos lo impide.



Íntimo. La acción en primera persona acercará aún más al jugador al terror

Cariñoso. ¡Muere asqueroso muerto viviente viscoso y repugnante!

PANTALLA 5" PARA PSone™

MUEBLE UNIVERSAL
para guardar tus juegos,accesorios y consola

MANDO DVD SURFER
todas las funciones de un mando a distancia y ademas puedes jugar

¿QUIÉN QUIERE SER MILLONARIO?

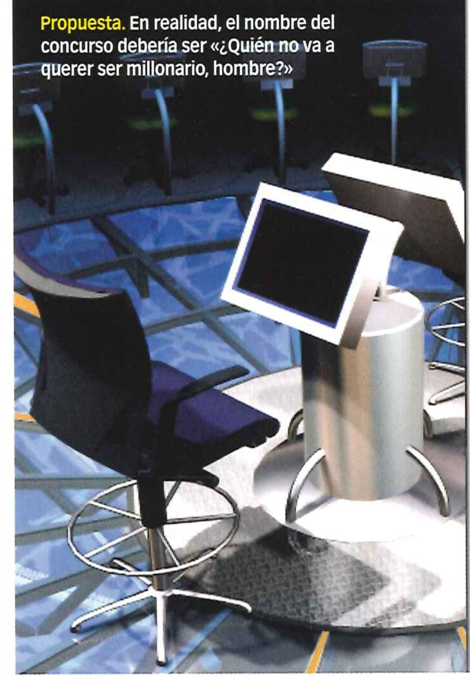
CUÁNDO 26 NOVIEMBRE · QUIÉN PROEIN · DÓNDE WWW.PROEIN.COM

CONCURSO Sorteo de un millón de pesetas entre los compradores del juego

El videojuego basado en el popular concurso de televisión *50x15*, que en España emitía Tele 5, por fin está aquí. La versión para PSone de *¿Quién quiere ser millonario?* debería haber llegado a España el pasado 26 de noviembre tras haber cosechado grandes éxitos en Alemania, Francia, Gran Bretaña y Suecia, donde, según Proein, se han vendido más de dos millones de unidades, alcanzando el número uno en las listas de ventas alemanas y británicas en todos los formatos. El videojuego no es más que el traslado del programa que gestiona el funcionamiento del concurso televisivo a PSone. Puedes jugar solo o contra otros cuatro concursantes.

La estética, los sonidos y los efectos especiales son los mismos que los del programa televisivo para procurar una mayor inmersión. Tampoco faltan los comodines, pero lo que sí es virtual son los millones del premio. Para subsanar esta molesta virtualidad, Proein sorteará un millón de pesetas (6.010,12 €) entre todos aquellos que adquieran el juego y envíen su tarjeta de registro antes del 28 de febrero de 2002. El sorteo se realizará ante notario la primera semana de marzo.

Ah, se nos olvidaba comentaros una de las principales características del videojuego: Carlos Sobera, el presentador del concurso televisivo... ¡no pondrá su voz en la versión virtual! Una gran noticia: ya tenemos bastante con sufrirle en la tele.



Propuesta. En realidad, el nombre del concurso debería ser «¿Quién no va a querer ser millonario, hombre?»



PLAYSTATION EN VIÑETAS

LA CALIDAD DE VUESTROS DIBUJOS GARANTIZA LA CONTINUIDAD DE ESTA SECCIÓN. ¡ENHORABUENA!

Los héroes de los videojuegos suelen ser guapos, simpáticos y muy, muy listos, puesto que siempre se salen con la suya. Aunque como suele decirse, no todo lo que reluce es oro. O sea, no todos los héroes son tan perfectos como nos quieren hacer creer. Y la prueba nos la trae Raquel Barros desde Mislata (Valencia) en forma de cómic. Parece ser que Leon, de *Resident Evil 2*, es un poco despistadillo y comete algunos errores que están a punto de dejarle como Dios le trajo al mundo.



Los parpadeos se pagan





En las mejores tiendas





PlayStation®2



LANZAMIENTO **DICIEMBRE**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **THQ**
WEB **WWW.THQ.CO.UK**

Scooby Doo And The Cyber Chase

Es un juego dentro de un juego. ¡Córcholis!



DE CHÁCHARA

En cada nivel, Fred, Daphne y Velma te llamarán para darte consejos sobre cómo dejar atrás a los malos y las zonas problemáticas. Al principio esto puede ser un poco molesto porque tu radio no deja de emitir un zumbido. Para activarla pulsa Ⓐ cuando aparezca el icono en la esquina superior.



Contacto por radio. «Scooby Dooby Doo, ¿dónde estás?», se pregunta Velma...

PODER PERRUNO

Scooby y Shaggy cuentan con un determinado número de vidas y una barra de potencia para superar cada fase. Si recibes el impacto de un monstruo, puedes rellenar la barra saltando con el trasero sobre cajas que contienen hamburguesas de queso. También puedes conseguir vidas extra aquí y allá. Y las vas a necesitar.

TARTAS Y TORTAS

Además de pegar botes con las nalgas, también puedes liquidar a los enemigos lanzándoles tartas. Aguanta el botón ◎ para que aparezca una mira. Cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón, más lejos llegará. Pero no malgastes las tartas porque escasean. Si recoges todos los ítems y te cargas a todos los enemigos de una fase consigues una bonificación especial de puntos.



CON ESTO Y MIL BIZCOCHOS...

El objetivo del juego, aparte de derrotar al virus Fantasma, es recoger galletitas de Scooby. Estas delicias se encuentran a lo largo de todos los niveles, y cuando completes uno tendrás para ti una caja entera. Si consigues suficientes galletitas, te llevas una vida extra.



Galletitas de Scooby. El perro alelado salta a por su piscolabis preferido



Tras tres décadas de ir de puntillas por casas «encantadas» fastidiando a los malhechores, Scooby y su pandilla entran por fin en el siglo XXI de la mano de THQ y su nueva aventura de plataformas.

Cyber Chase enfrenta al estrafalario grupo con el virus Fantasma, y la única forma que tienen Scooby y Cía. de interponerse en sus objetivos es transferirse directamente a un videojuego. Vale, está muy traído de los pelos, pero igual de inverosímiles eran los argumentos de la serie de dibujos.

Como de costumbre, a Shaggy y Scooby les toca hacer todo el trabajo duro mientras Velma pulsa algunos botones y Fred y Daphne se alejan por ahí para investigar un poco por su cuenta...

Así, hippy y sabueso se alternan para recorrer los 18 niveles ambientados según seis temáticas distintas (el Japón feudal, una selva prehistórica, los inevitables niveles con hielo, etc.) mientras los demás ofrecen consejos vía radio. ¡Muchas gracias, tíos!

POSADERAS HEROICAS

Inspirándose claramente en la serie de *Crash Bandicoot*, cada dominio es accesible desde un eje principal, y para pasar los niveles hay que rebotar con el trasero sobre los enemigos y recoger galletitas de Scooby antes de enfrentarse a los jefazos. Es un plataformas clásico —si bien algo simple— en su mayor parte, aunque salpicado de persecuciones en plan *Crash* que «salen» de la pantalla.

La detección de colisiones y la sensibilidad de los controles están aún un poco verdes y se ha abusado de algunos de los enemigos, pero los personajes están bien definidos. Shaggy y Scooby se mueven exactamente como es de esperar; nos gustan en especial las cómicas carreras de Shaggy y sus saltos al estilo Terrance y Phillip (los canadienses de South Park, por si vives en Marte). Pero no todo en *Scooby Doo* es adorable. Las voces te empiezan a desquiciar cuando has oído un fragmento concreto 50 veces en el mismo

PATINA O MUERE

La acción plataformera se ve interrumpida por unos niveles cañeros de bobsleigh y *skating*. Deberás ser muy hábil porque necesitarás precisión en el salto y el manejo de tu transporte para impedir que el piloto, casi siempre Shaggy, se caiga para darse el porrazo padre. ¡Y vale la pena seguir con vida para evitar la irritante muerte que aquí se nos muestra!





Arriésgate

Cada mundo tiene su propio jefe al que vencer, cosa mucho más fácil de lo que puedas pensar



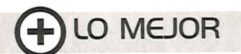
1 Córcholis. Esquiva sus ataques y procura encontrar un punto débil. Pero ¿dónde?



2 Ajá. La oportunidad de tirarle una tarta fatal a esa bestia morada.

nivel, y aunque el juego se basa en el inminente filme de la Warner Brothers, cuando seleccionamos en el menú principal la opción «Ver trailer de película», era un episodio de dibujos animados pasado tal cual a vídeo, no parte del largometraje de acción real protagonizado por Sarah Michelle Geller. ¡Recórcholis! Pero Scooby no ha tenido un juego decente desde el magnífico *Scooby Doo*, de Elite, para el Spectrum, ¡así que le daremos la bienvenida con los brazos abiertos a ese chucho miedica!

AVANCE


LO MEJOR
- Magnífica presentación
- Niveles variados
- ¡No sale Scrappy Doo!


LO PEOR
- Algunas muestras de sonido cargantes
- Sin ideas nuevas
- ES un poco repetitivo

NUESTRA PREDICCIÓN
Diversión plataformera de la buena, pero por ahora sin nada original...

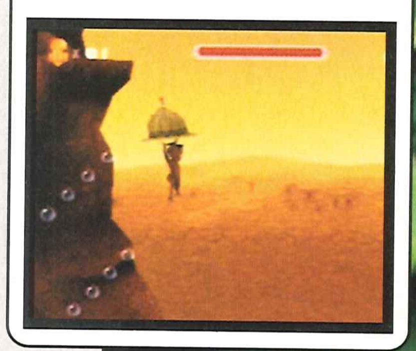
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**
DISTRIBUIDOR **CRYO/WANADOO**
DESARROLLADOR **OUAT ENTERTAINMENT**
WEB **WWW.WANADOO.ES**

Kirikù

Atención, que este chico es famoso. En su país, al menos.

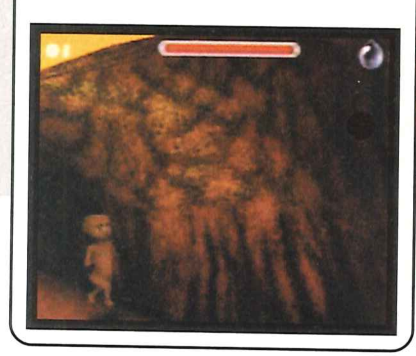
¡AGUA!

El agua es un bien muy escaso en el mundo desde que apareció la malvada Karaba, así que recoge todas las gotas de rocío que encuentres a tu paso, ¿de acuerdo? Te servirán para conseguir vidas extra.



KIRIKÙ

Este valiente bebé es el personaje protagonista que da nombre al juego. Un poco pequeño para liberar al mundo de las maldades de Karaba, la Hechicera,, ¿no?





OH, MAESTRO...

Este señor, que por ahora parece no tener nombre, es una especie de maestro sagrado. Él enseñará al joven Kirikù todos los movimientos especiales que podrás realizar a medida que avances en el juego, como los saltos dobles, excavar en el suelo, etc.

***Kirikù* está basado en una película** de dibujos de nacionalidad francesa que ha cosechado —según nos ha dicho la gente de Wanadoo— un gran éxito en su país de origen. La película se estrenará en nuestro país antes de finalizar el año, coincidiendo con el lanzamiento del juego.

¿Y de qué va *Kirikù*? Con un nombre así, seguro que habías pensado que se trataba de una de esas rarezas japonesas ininteligibles y totalmente alocadas. ¡Pues no! Nada que ver. Éste es un juego de plataformas, sencillito y totalmente europeo. Retoma, como tantos otros, la fórmula del primer *Tarzan,* de Disney,para PSone: gráficos en 3D con acción en *scroll,* basada casi exclusivamente en las plataformas y los secretos. Las zonas secretas y los diferentes caminos para explorar los escenarios están por todas partes, aunque en ningún caso sufrirás demasiado para completar al 100% los niveles. Al menos, no sufrirás a causa de la dificultad de los escenarios, sino más bien... por culpa del control y la cámara. Sí, una vez más. *Kirikù,* para no diferenciarse demasiado de la mayoría de plataformas en *scroll* de PSone, por ahora tiene algunos problemillas de control y perspectiva. En más de una ocasión hay que dar saltos de fe, sin saber muy bien adónde vas a caer o con qué te vas a encontrar cuando llegues abajo después de un salto. ¿Solucionarán esto sus creadores antes de dar el CD por terminado? Puede.

En *Kirikú* encarnas el papel del jovenzuelo indígena con el mismo nombre, y futuro salvador de su pueblo. Resulta que una tal Karaba, una hechicera muy poderosa, está fastidiando la vida a todo el mundo. Como siempre. Y tanto tu padre como tus tíos, hermanos y demás ancestros han perecido en el intento de vencer a Karaba.

¿Quieres más pistas o lo adivinas? ¡Claro, hombre, te toca a ti acabar con la terrible hechicera!

Sin embargo, *Kirikù* todavía tiene que superar su adicción a los saltos de fe y los problemas de control para equipararse a los plataformas en *scroll* de PlayStation. Nos conformaríamos con un control más preciso y una cámara que pudiera moverse con los botones frontales cuando no estás muy seguro de por dónde seguir.

AVANCE



- Escenarios con gráficos en 3D
- Niveles basados en secuencias de la película



- El control y la cámara aún dan algunos problemas
- Parece muy corto...

NUESTRA PREDICCIÓN
¿Por qué ningún juego iguala al Tarzan de Disney, que no era en absoluto insuperable?

FRANK HERBERT'S

DUNE

" EL DURMIENTE DEBE DESPERTAR "

Duque Leto Atreides, 10191







ACCIÓN - INFILTRACIÓN - AVENTURA



CRYO te propone un nuevo juego, un nuevo mundo, una nueva aventura de acción que romperá todos tus esquemas.

"Adéntrate en una historia que nunca olvidarás"

Prepárate para llegar más alla de la película.

http://dune.cryogame.com



Reencuentra la miniserie de TV de Frank Herbert Dune en DVD.

DISTRIBUIDO POR:
Cryo Espagne
C/ Arboleda, 14
28031 Madrid
Tel: 91 301 34 50
Fax: 91 331 40 53



www.cryo.fr



www.wsg.fr

PC CD-ROM

PlayStation 2

DISPONIBLE **NOVIEMBRE**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **THQ**
WEB **WWW.THQ.CO.UK**

Power Rangers: Time Force

¿Los recuerdas? Pues ya llegan. Es que se habían perdido...

COLORES

No es que la diferencia de un Power Ranger a otro se note, pero bueno, todos tenemos un color preferido, ¿no? Aunque, si el tuyo es el negro, tendrás que desbloquearlo, porque es un personaje secreto.





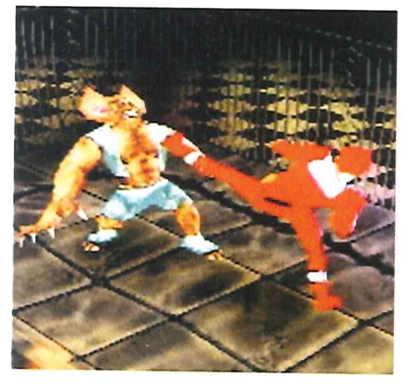
MASILLAS

Aparte de los típicos monstruos que encontrarías en cualquier juego, en *Power Rangers Time Force* abundan los geniales Masillas de la serie de TV. Nos encantan estos

PODERES

Obtendrás nuevos poderes y habilidades a medida que avances en el juego, como este salto con golpe en el suelo (similar al de la serie *Crash,* también útil para romper cosas).





Sí, has leído bien: *Power Rangers Time Force*. Seguro que te has asustado un poco al leer el título. O quizás han venido a tu memoria recuerdos de una niñez hace tiempo perdida. Los Power Rangers marcaron una época, hace años, eones más bien. Lo que sugiere inevitablemente la eterna pregunta: ¿a qué viene sacar a estas alturas un juego basado en la popular serie de televisión? ¿será una decisión del departamento de marketing, que ha recomendado su puesta a la venta en este preciso momento, cuando ya todos los *fans* de los Power Rangers son casi universitarios? Bueno, lo que resulta indiscutible es que los Power Rangers casi, casi han llegado ya a PSOne. Tarde, es verdad. Pero haz memoria: entre sus superpoderes no se encontraba la puntualidad, ¿verdad?

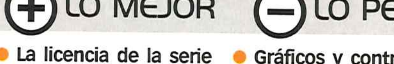
PRTF es un título de aventuras con tintes de plataformas y *beat 'em up* que se desarrollará a lo largo de ocho niveles (no demasiado largos, pero al menos en 3D). Al comienzo del juego elegirás a tu Power Ranger preferido —como ya sabes, cada uno cuenta con un color propio, aunque en principio no hemos encontrado más diferencias entre ellos— y, después, podrás liarte a mamporros con todos los malos que veas. Una de las particularidades del juego es que te premiará en función del tiempo que tardes en completar cada uno de esos niveles, dándote acceso a otros niveles secretos y algunos extras.

De hecho, más que una aventura propiamente dicha, basada en la popular serie de televisión, *PRTZ* es un *beat 'em up* en 3D que «casualmente» está protagonizado por los Power Rangers. Porque aparte de los protagonistas, las similitudes con la serie de TV son prácticamente inexistentes.

Como en la tele, el punto fuerte de los Power Rangers son las peleas, con combos de patadas y puñetazos. Pero aun así, éste no es un *beat 'em up* propiamente dicho, con infinidad de movimientos que realizar y peleas tan espectaculares como las de la teleserie. Ni mucho menos. ¡Ojalá! Pero no. En la versión del juego que hemos probado sucede lo que suele pasar en todos los títulos de aventuras con peleas cuerpo a cuerpo: enfrentamientos constantes y simplones en los que siempre tendrás éxito si no paras de martillear el mismo botón cada vez que veas a un malo.

AVANCE





+ LO MEJOR
- La licencia de la serie de TV, claro
- ¡Controlas al Megazord de algunos niveles!

– LO PEOR
- Gráficos y control bastante pobres
- Te podrás pasar el juego martilleando un botón...

NUESTRA PREDICCIÓN
Quizás los *fans* de la serie se vuelvan locos al saber de este juego cuando vengan de la mili...



TODOS LOS JUEGOS DE PLAYSTATION
SON COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2



«Una vez más, *Tony* busca redefinir los juegos de deportes extremos con más altura, piruetas más retorcidas y cantidad de nuevos elementos.







A ritmo de samba. Tony se despendola en la bella Río

datos

Disponible Sí
Distribuidor Proein
Desarrollador Shaba Studios
Género Deportes de riesgo
Dientes perdidos durante el reportaje 11
Web www.proein.com

TONY HAWK'S Pro Skater 3

Ensanchando los límites de la exquisitez en la jugabilidad, vuelve de nuevo el Halcón



Isla Fantasía. Skater Island acogió hace poco una importante competición

Un chico pulido. Los desarrolladores han suavizado las animaciones

Si vas por ahí tarareando la banda sonora del último bombazo de *skateboard* de Proein, es que, como nosotros, has jugado demasiado a *Tony Hawk's 2*. ¿Y quién podría reprochártelo? Una física impactante, una jugabilidad equilibradísima y unos estimulantes objetivos de nivel lo elevaron hasta un 9/10 en *PSMag46*.

Desde *TH2*, no obstante, los jugones extremos han tenido que conformarse con *Mat Hoffman's Pro BMX*, si es que «conformarse» es el término adecuado, ya que el título de diabluras a dos ruedas de Proein es otra pequeña joya. Vale, no alcanza las cotas a las que llegó *Tony*: el elemento de progresión es algo menos gratificante, hay menos objetivos por nivel y al no haber guita de por medio no se logra transmitir la sensación de que existe más de una forma de escalar por el resbaladizo poste del éxito, pero está construido sobre el motor de *Tony* y funciona de maravilla. Bienvenidos a *Tony 3*. Y ya podéis limpiaros la baba y dejar de darle vueltas a vuestras mentes hambrientas de monopatín, porque hemos visto cómo va el juego en nuestra querida PS1 y desde entonces no hemos dejado de soñar con él. Los rumores de una versión descafeinada se fueron acallando con el seguimiento que sobre él hemos hecho en los últimos meses, y ya podemos ir un paso más allá para confirmar que nuestro *Tony 3* pondrá a prueba a la ostentosa versión de PS2 en cuanto a pura jugabilidad y emoción. He aquí la increíble verdad...

PATIO TRASERO

La pantalla pasa a la acción con un parpadeo, los logotipos desaparecen y de repente estamos viendo, con los labios fruncidos por los nervios, cómo corre *Tony Hawk's 3* en una PS1. No veas qué inicio. Para empezar, Tony se encuentra en su propio patio trasero volando por ahí como un poseso. ¿Que qué es lo primero que nos impactó? El fabuloso sonido.

Vale, puede que no suene muy emocionante (¡aunque sonar suena!), pero ya podemos ver lo mucho que se ha aportado a la experiencia, con unos golpes y tintineos metálicos de fábula. Pero, para quienes no estéis tan irremediablemente colgados de los videojuegos como nosotros, también hay muchas otras cosas que os puedan interesar.

El juego tiene una pinta magnífica, con unos fondos agradables y un Tony de formas más redondeadas correteando por una zona residencial; el entorno parece, por lo menos, tan grande como los de las dos primeras entregas. El nivel en sí presenta una piscina en forma de riñón que es, sencillamente, ideal para elevarse a lo bestia y marcarse piruetas de alucine.

¿Qué más? Hay un grupo de edificios bajos con rampas y cables telefónicos que hacen de esta fase un gran espectáculo de múltiples niveles. Prepárate a ver también barandas por un tubo, así como abundantes transferencias y algunas bonificaciones por elevación, como los diez *bonus* de las escaleras, que se consiguen al lanzar a tu personaje por encima de un tramo de unos cuantos peldaños.

No faltan tampoco los detalles marca de la casa: hay una furgoneta de helados que pasa a toda pastilla por la calle haciendo sonar su pintoresca sirena y, al cabo de no mucho, Tony estará intentando un audaz 900º. Oh, sí, el Halcón ha vuelto...



Ingle-íble. Tony se estira como nunca.

Ahí queda eso. No existe un solo hombre vivo que pueda copiar el supergiro de 900º de Tony.

fantasia animada

1. Tony se prepara para efectuar una fácil pirueta de reborde en una rampa poco amenazadora...
2. Su cuerpo se enrosca con inaudita energía hasta quedar en cuclillas con el trasero bien alto
3. Luego extiende las piernas con todo el realismo de una imagen de vídeo. Tope

bala de cañon



1 Mullen se alinea para dar un gran salto, agachándose para conseguir más impulso en el despegue...

2 Luego agarra la parte posterior de su radical plancha mientras gira a gran velocidad



3 Por último pone ambas manos ¡y se marca un impresionante «Cannonball»!



Bar-ándale! La nueva barra de equilibrio te ayuda a «grindar»



Plastic Man. Consigue puntos mientras asombras a tus amigos

SKATER ISLAND

Basado en un paraíso para los *skaters* ubicado en lo más recóndito de la América profunda, este nivel es un complejo cubierto repleto hasta los topes de rampas, *fun boxes* y barandas. En resumen, una auténtica oportunidad para lucirse. Echamos una miradita mientras Rodney Mullen se desenvolvía como un rayo por el circuito y nuestros sagaces espías observaron uno o dos detalles intrigantes mientras el decorado pasaba a toda pastilla. Para empezar, el majara de Rodders recoge un flamante Punto de Estadística que imaginamos potencia sus habilidades ¡sin que un solo centavo cambie de manos! Interesante... sobre todo porque una pirueta posterior lo deja a cuatro pasos de otro *power-up* similar. Al parecer, tú *skater* necesitará reforzarse si quieres llegar a metas de nivel inalcanzables.

Y además, ¿eso que hay ahí amontonado a lo lejos no son... máquinas expendedoras? Cualquiera que haya jugado a *Mat Hoffman* sabrá que salen en el nivel del metro de Londres como parte de un objetivo de misión. ¿Una pista de que tal vez tendrás que abollar un poco de metal en tu camino hacia la victoria? Fíjate en los agarrones...



RÍO

Pocos lugares del planeta son más rematadamente molones que Río, en Brasil. O sea que estamos encantados de que lo vayan a incluir en el nuevo *Tony*. Mejor aún, lo que hemos podido ver hasta ahora nos ha dejado con ganas de más.

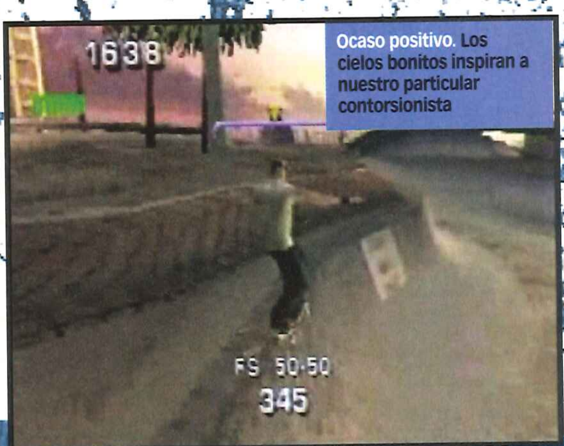
El nivel de Río en sí parece un espacio cuadrado en líneas generales, con calles que flanquean el área principal y una zona central con bloques de hormigón (de bordes deliciosamente «grindeables») y un gran foso. A esta ecuación hay que sumar, asimismo, un buen puñado de barandas y postes de telégrafo.

Nos echamos atrás y babeamos viendo a Chad Muska realizar algunas virguerías asombrosas a todo ritmo, y de pronto comprendemos la importancia de la nueva barra de equilibrio para «grindear». Ello se debe a la existencia de numerosas y enlazables «grindadas», unas fuentes de primera para amasar puntuaciones triturarécords.

Cuando nos hagamos con la versión final esto será una pasada. Atentos a esta sección...



Hecho un Cristo. Muska imita la famosa estatua de Río

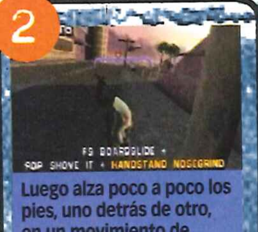


Ocaso positivo. Los cielos bonitos inspiran a nuestro particular contorsionista





1 Un saltito y Muska se encuentra los pies y alarga las manos para agarrar la tabla



2 Luego alza poco a poco los pies, uno detrás de otro, en un movimiento de extrema habilidad...



3 Para acabar asumiendo la posición del escorpión y «grindar» a lo grande

Tony Hawk's Pro Skater 3





La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *Tony Hawk's Pro Skater 3*

PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

Una canción de uno de estos tres grupos musicales forma parte de la banda sonora original de *Tony Hawk's Pro Skater 3* ¿Sabrías decirnos cuál?

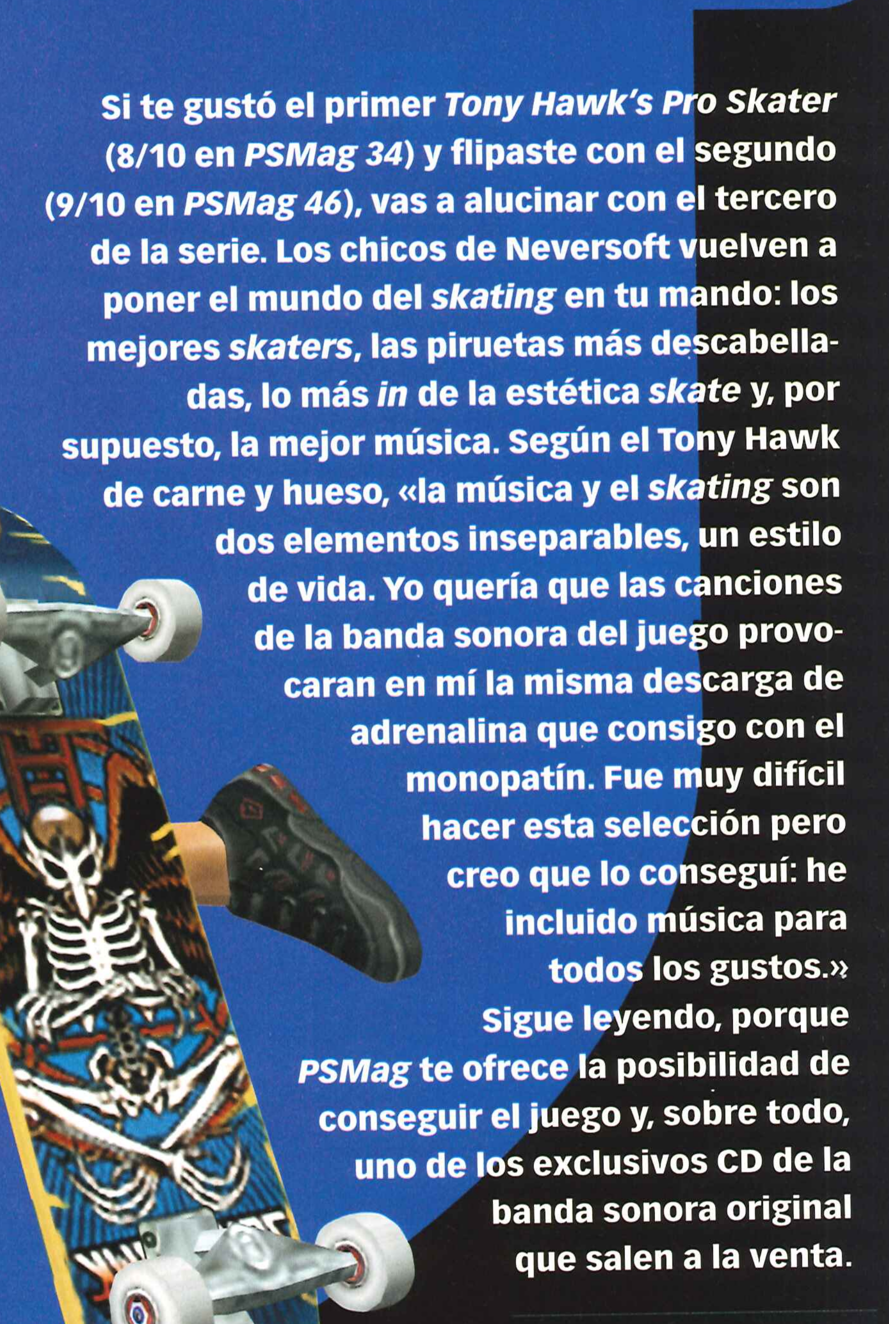
1.- Deftones
2.- Weezer
3.- Limp Bizkit

El premio

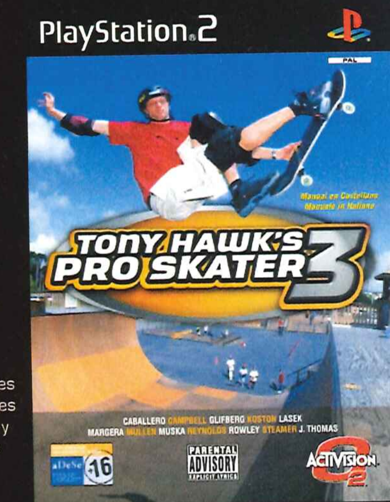
Proein y *PlayStation Magazine* sortearán 10 lotes compuestos por el juego para PS2 y el CD musical (que incluye un CD Rom con material interactivo e imágenes de archivo de Tony Hawk) entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta

CONCURSO

Tony Hawk's Pro Skater 3



Si te gustó el primer *Tony Hawk's Pro Skater* (8/10 en *PSMag 34*) y flipaste con el segundo (9/10 en *PSMag 46*), vas a alucinar con el tercero de la serie. Los chicos de Neversoft vuelven a poner el mundo del *skating* en tu mando: los mejores *skaters*, las piruetas más descabelladas, lo más *in* de la estética *skate* y, por supuesto, la mejor música. Según el Tony Hawk de carne y hueso, «la música y el *skating* son dos elementos inseparables, un estilo de vida. Yo quería que las canciones de la banda sonora del juego provocaran en mí la misma descarga de adrenalina que consigo con el monopatín. Fue muy difícil hacer esta selección pero creo que lo conseguí: he incluido música para todos los gustos.» Sigue leyendo, porque *PSMag* te ofrece la posibilidad de conseguir el juego y, sobre todo, uno de los exclusivos CD de la banda sonora original que salen a la venta.









Harry Potter

Y LA PIEDRA FILOSOFAL

Academia de Payasadas y Artes Videojueguísticas PSMag
Director: Oriolus (Orden de PlayStation: Primera Clase, Gran Jugador, Escriba Jefe, Mazo Supremo, Confederación Internacional de Jugones)

Querido Lector,

Nos complace informarte de que dispones de una plaza en la Academia de Payasadas y Artes Videojueguísticas PSMag para ver Harry Potter y la Piedra Filosofal. Adjuntamos un reportaje con las explicaciones pertinentes sobre las peculiaridades del juego, así como lo que se esperará de ti cuando juegues.

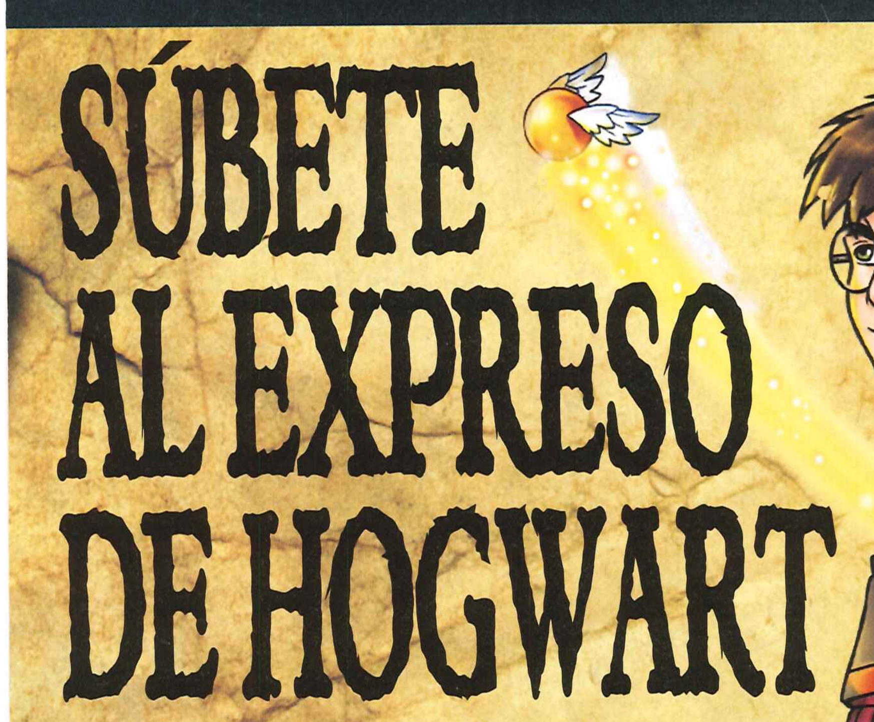
El juego verá la luz el 16 de noviembre.

Atentamente,

Profesor J. Piellovsky,
Redactor

ATENCIÓN: HURGARSE LA NARIZ CON UNA VARITA MÁGICA PUEDE CAUSAR EXTRAÑOS PROBLEMAS NASALES





SÚBETE AL EXPRESO DE HOGWART

No se había visto a un jovencito con poderes mágicos llamar tanto la atención desde que Luke Skywalker declarara que quería aprender los caminos de la Fuerza. El de Harry Potter es un mundo de mitos y fantasías, de fantasmas y duendes traviesos, de malvados hechiceros y torpes magos, de varitas mágicas y retratos parlantes, de castillos ancestrales y pasadizos secretos... y de dragones noruegos llamados Norbert. Potter se ha convertido en un verdadero fenómeno. Se han vendido centenares de

«Potter es todo un fenómeno»

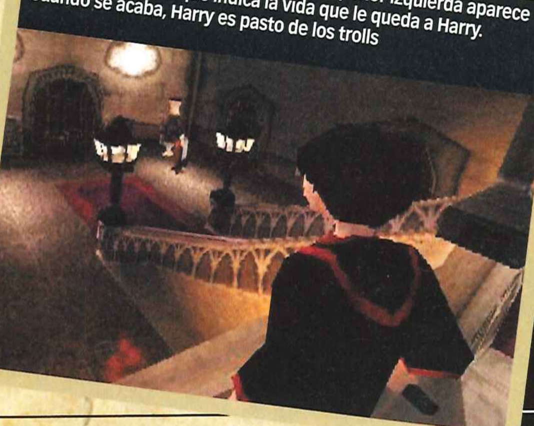
millones de libros en todo el mundo, su versión hollywoodiense está a punto de estrenarse, y ahora el joven Potter recibe el mayor de los honores: un juego de PlayStation.

Al igual que la película, el juego está basado en la primera novela de la encantadora serie creada por J. K. Rowling. Nos reunimos con este niño de 11 años cuando está a punto de comenzar su primer curso en la Escuela Hogwart de Magia y Hechicería. En vez de empezar en la casa de 4 Privet Drive, donde Harry vive con su detestable familia adoptiva, los Dursley, el juego pasa directamente al momento en que ya vistes el traje de hechicero. Lo cual no significa que se hayan olvidado del resto de la historia. Dispones de un cuento y de un narrador para que te expliquen las partes de la historia que no aparecen en el juego. Pero lo cierto es que los cuentos nos importan tres pitos, ¡queremos acción!

La piedra filosofal rebosa de acción hasta lo más alto del puntiagudo gorro de hechicero. En este juego, en parte plataforma, en parte aventura en 3D, en parte festival de minijuegos, controlarás el destino del joven Potter mientras explora los vastos territorios del castillo Hogwarts y sus alrededores. Aprender hechizos, resolver puzzles, enfrentarte a trolls y esquivar a Draco Malfoy y sus secuaces son sólo algunas de las tareas que tendrás que realizar dentro del uniforme mágico de Harry, además de jugar algún que otro partido de Quidditch.

Así que, sin mayor dilación (aparte de una pequeña pausa para ingerir algunas Ranitas de Chocolate), adéntrate en estas páginas y deja que te guiemos a través de un juego que está llamado a ser el bombazo de las Navidades.

Hace falta tener barra. En la esquina superior izquierda aparece un icono luminoso que indica la vida que le queda a Harry. Cuando se acaba, Harry es pasto de los trolls



GUÍA RÁPIDA SOBRE POTTER

A NO SER QUE TE HAYAS PASADO LOS ÚLTIMOS AÑOS CON LA CABEZA INCRUSTADA EN EL TRASERO DE UN DUENDE, DEBERÍAS TENER AL MENOS UNOS CONOCIMIENTOS BÁSICOS SOBRE EL JOVEN HECHICERO HARRY POTTER. AUN ASÍ, AQUÍ TIENES UNA BREVE GUÍA DE LOS LUGARES Y PERSONAJES DEL MUNDO DE POTTER POR SI QUEDARA ALGÚN MUGGLE ENTRE TU PANDILLA

Harry Potter
Nuestro héroe de 11 añitos. Un ataque perpetrado por el malvado Lord Voldermort le dejó esa cicatriz tan característica en forma de rayo que luce en la frente.

Hogwart
La escuela de magia y hechicería donde estudia Harry. Es un espléndido castillo con cantidad de pasadizos secretos y habitaciones ocultas, donde suceden muchas cosas raras. Hogwart también tiene escenarios al aire libre y un Bosque Prohibido.

Ron Weasley
El mejor amigo de Harry. Dos de los hermanos mayores de Ron, los gemelos Fred y George, son los revoltosos de la escuela.

Hermione Granger
Esta niña se pasa la mayor parte del tiempo empollando en la biblioteca. Puede que sea la pelota de la clase, pero sus vastos conocimientos hechiceros te pueden ser de gran utilidad.

Draco Malfoy
Mocoso odioso donde los haya que intenta intimidar a Harry y sus amigos. Los secuaces de Malfoy, Crabbe y Goyle, son de lo más tarugo.

Quidditch
Un juego de pelota parecido al baloncesto, jugado sobre escobas voladoras y a una velocidad increíble. Es el juego más famoso en el mundo hechicero. Para saber más sobre las reglas y la historia del *Quidditch*, consulta el libro *Quidditch Through The Ages*, de Kenilworthy Whisp.

La Snitch Dorada
La pelotita dorada que va a toda pastilla por el campo de *Quidditch*. El juego de *Quidditch* lo gana quien agarre la *snitch*.

Lord Voldermort
Es el brujo más siniestro y sombrío de todos los brujos. Asesinó a los padres de Harry cuando éste no era más que un bebé. También conocido por sus colegas magos como «El Innombrable».

Muggle
Una persona normal, ajena al mundo mágico. En nuestro mundo, vendría a ser un jugador que sólo tuviera una Nintendo.

ÉRASE UNA VEZ UN CHAVAL...



Cucherías. Si recoges suficientes caramelos de Bertie Bott, los gemelos Weasley compartirán contigo algún que otro secreto

YA ESTÁ AQUÍ LA MAGIA DE POTTER

La piedra filosofal tiene muy buena pinta. El castillo de Hogwart es un intrincado mundo en 3D cargado de detalles que brilla como una bola de cristal. Pese a ser, básicamente, un juego de plataformas, por suerte no se limita a hacer que vayas pasándote los niveles recogiendo monedita. Cada partida está salpicada de una gran variedad de minijuegos y tareas diversas. Si a esto le añades una historia genial, lo que tenemos entre manos es todo un acierto de juego, y no el fruto de un acuerdo cinematográfico creado deprisa y corriendo. ¡Fantástico!

La primera sección trata más que nada de familiarizarte con la varita mágica (echa un vistazo a Hechizos), presentarte a la mayoría de los personajes y darte un paseo por el castillo. Los estudiantes de la escuela están divididos en cuatro casas y Harry vive en la casa Gryffindor, donde se supone que «habitan los niños de corazón valiente». El enemigo de Potter, Draco Malfoy (consulta la Guía Rápida) está en la casa Slytherin, que es la de «aquellos niños malvados que harán lo que sea para conseguir su objetivo». El salón común de la casa Gryffindor es para ti un lugar seguro, donde puedes guardar la partida, enterarte de las últimas noticias en el *Daily Prophet* y leer las notas importantes en el tablón de anuncios.

Magia por un tubo. Está terminantemente prohibido utilizar la magia en el mundo muggle, pero mientras estés en Hogwart, podrás practicar cuanto quieras.

«Un intrincado mundo en 3D cargado de detalles»

Hechizos

NO ESTÁ MAL UNA AYUDITA DE TU VARITA

La razón por la cual Harry es alumno de Hogwart es porque quiere aprender el arte de la magia, por lo tanto es importantísimo que asistas a las clases, y tendrás que correr para llegar a tiempo a clase o perderás unos puntos de casa muy valiosos. Para empezar, te enseñan el Flipendo Knockback Jinx. Es un hechicito muy útil que dejará aturdido a cualquier enemigo que merodee en la oscuridad, y que también sirve para mover objetos. Tiene dos posibilidades: puedes darle un toquecito al botón X, o mantenerlo pulsado y cargar de energía tu varita para dar golpes más fuertes.

En la primera parte del juego aprenderás nuevos hechizos, y ahí estarán tus profesores para ofrecerte sus conocimientos especializados. Te mostrarán cómo lanzar un hechizo y deberás seguir sus instrucciones para aprender a hacerlo. El aprendizaje de este arte es sencillo y suele implicar la repetición del combo de botones que ves en pantalla.

El profesor Flitwick, el diminuto maestro de hechizos, te enseñará el Wingardium Leviosa, un hechizo que te permite levitar y mover objetos. El profesor Sprout del departamento de Herboristería te dará el Incendio, un hechizo de fuego contra algunas plantas maliciosas. Snape, el maestro de pociones, te mostrará cómo preparar la poción Wiggenweld, que te devuelve la salud.

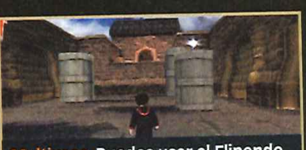
Lo malo que tiene toda esta hechicería es que sólo puedes utilizar los hechizos cuando el juego te induce a ello, o sea que nada de ir por los pasillos de la escuela haciendo levitar muebles o prendiendo fuego a tapices antiguos. Jo...



Mala hierba. El hechizo de Incendio se activa pulsando una secuencia de botones. Este hechizo funciona contra las plantas molestas



Sin ascensor. Harry se eleva con el hechizo Wingardium Leviosa. Es más rápido que subir por las escaleras



Multiusos. Puedes usar el Flipendo Knockback Jinx tanto para mover objetos como para atacar al enemigo



El niño invisible. Esta túnica mágica hace invisible a quien la lleva y le permite actuar con el sigilo de Solid Snake



El enemigo acecha. ¿Un Bosque Prohibido? ¿Una estela de sangre de unicornio? Esto sólo puede querer decir una cosa... Lord Voldermort anda suelto

La cabaña de Hagrid. Este guardabosques amable y grandote te invita a tomar el té en su humilde morada. ¡Pero cuidado con su mascota dragón!

Saltimbanqui. En el fondo, el juego es un plataformas, y en muchos de los niveles tendrás que saltar de lo lindo

DRACO EL REVOLTOSO

CÓMO HACER FRENTE AL CHULÍN DE LA ESCUELA

Draco Malfoy tiene de odioso todo lo que Harry tiene de adorable. Es un cretino poco de fiar que está en el curso de Harry y que intenta por todos los medios meter en líos a nuestro héroe y sus amigos. Malfoy es como esa piedrecita en el zapato que te molestará durante todo el juego.

Nada más empezar, le roba a Harry su lechuza, Hedwig, y te vuelve loco para encontrar al pobre pájaro extraviado. Más adelante, te ataca con sus galletitas de Navidad explosivas. Debes esquivar estas delicias mortales y devolvérselas para detenerle. Luego, Crabbe y Goyle entran en acción y Malfoy

Menuda pandilla. En la historia aparecen cantidad de alumnos de Hogwart, como es el caso de Neville, a quien ves aquí. Algunos te ayudarán; otros te lo pondrán difícil.

SI YO TUVIERA UNA ESCOBA...

DESDE LUEGO, ES MÁS BARATO QUE IR EN BUS

Todo brujo que se precie se enorgullece de manejar a la perfección la escoba voladora, y el juego te ofrece multitud de oportunidades para probar tu destreza aeronáutica. Para poder cumplir tus aspiraciones de convertirte en el Figo del *Quidditch*, primero tendrás que aprender a manejar uno de esos chismes y, ¿quién mejor para enseñarte que Madame Hooch, la directora del juego?

Madame Hooch te invita a una sesión de entrenamiento en uno de los jardines del castillo. Como esto no es más que una zona de prácticas, lo único que está en juego aquí es tu orgullo y los puntos de casa. Tienes que guiar a Harry y atravesar con la escoba una serie de aros de colores, aprendiendo a torcer y girar en los ángulos cerrados a toda prisa. Consigue hacerlo y ganarás bonificaciones para Gryffindor. Si lo haces mal, tendrás que hacer frente al cabreo de Madame Hooch.

BARRE CON AHÍNCO

Una vez le hayas pillado el tranquillo al manejo de la escoba, apenas tendrás que esperar a poner en práctica tus conocimientos, y todo gracias a Malfoy.

«Dispondrás de sólo un momento para hacerte con la pelota»

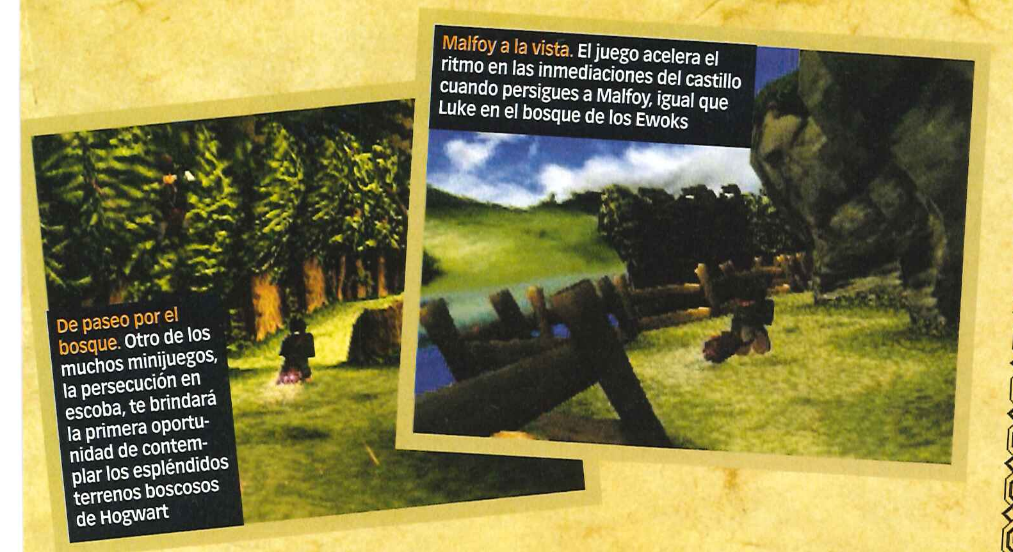
El muy cretino le roba a un amigo de Harry un objeto importante y se las pira montado en su escoba por las inmediaciones del castillo. El intrépido Potter se lanza a perseguirlo y pasarás zumbando por los caminos del bosque, esquivando los troncos de los árboles caídos e intentando derribar a Malfoy con tus embestidas. Se parece mucho (tanto en la pinta como en la manera de jugar) a la persecución en aquellas motos ultrarrápidas por el Bosque de Endor en *El retorno del Jedi*. ¡Esto es calidad!



No mires abajo. Potter empieza a alejarse de la zona de entrenamiento. A Madame Hooch no le hará ninguna gracia...

Hooch. Esta directora del juego de grises cabellos mira atenta cómo Harry se eleva a las alturas por primera vez. La tarea de Harry consiste en volar a través del círculo de luz

La Liga. Si consigues ganar el partido, en la pantalla inicial aparecerá una liga de Quidditch a seis partidos.


De paseo por el bosque. Otro de los muchos minijuegos, la persecución en escoba, te brindará la primera oportunidad de contemplar los espléndidos terrenos boscosos de Hogwart

Malfoy a la vista. El juego acelera el ritmo en las inmediaciones del castillo cuando persigues a Malfoy, igual que Luke en el bosque de los Ewoks

¿UNA PARTIDITA DE *QUIDDITCH*?

«Lo cierto es que el *Quidditch* es bastante fácil de entender, aunque jugar es más difícil», Oliver Wood, capitán del equipo de *Quidditch* de Gryffindor

Oliver Wood miente. Explicarle a un *muggle* cómo jugar a *Quidditch* es como explicarle a un inglés cómo jugar al mus. Resumiendo, se juega con escobas en un estadio enorme. El juego tiene por objetivo marcar goles con un *quaffle* (la pelota) a través de unos aros aéreos gigantes, a la vez que intentas que no te derriben tus contrincantes. Cada equipo cuenta con un Buscador (ésta es la posición en la que juega Harry), y éste es quien se encarga de localizar y atrapar la *Snitch* dorada (una diminuta pelotita con alas que vuela a gran velocidad). Quien atrapa la *Snitch*, gana.

Después de haber perseguido y atrapado a Malfoy, la siguiente oportunidad para un despliegue de acrobacias aéreas te la brindan en forma de partido de *Quidditch*. Aquí es donde realmente se ve compensado el esfuerzo de tu entrenamiento, ya que buscar la *Snitch* resulta muy similar a volar a través de los aros de la zona de entrenamiento. La *Snitch* deja una estela de aros de colores que deberás atravesar para acercarte. Una vez la tienes a tu alcance, dispondrás de tan sólo un momento para hacerte con ella, a la vez que intentas librarte del Buscador del equipo contrario. ¡Chúpate esa, Zidane!


Agárralo como puedas. Harry se enfrenta al Buscador contrario para hacerse con el control de la Snitch dorada. Volar con extremada precisión te otorgará la victoria


El estadio del miedo. El campo de Quidditch no es precisamente el Bernabeu. Esas columnas tan altas son las gradas del público. ¡Qué miedo!

«Dispones de solo un momento para agarrar la pelota»

BICHOS Y DEMÁS

DEFIÉNDETE CONTRA LAS CIENCIAS OCULTAS

Ten por seguro que en Hogwart te enfrentarás a una amplia gama de enemigos. Aquí te mostramos sólo algunos de los personajillos desagradables que aparecerán en tus aventuras. Tu principal defensa contra ellos es el Flipendo Knockback Jinx (busca la explicación correspondiente en Hechizos).

TROLLS

Una criatura ancestral y asquerosa donde las haya, armada con la tradicional porra gigante que resultará de lo más dolorosa si entra en contacto con la cabeza de Harry. Es bastante chungo enfrentarse a los trolls con la varita mágica. Busca alguna planta Puffapod por el suelo y podrás lanzársela a los trolls. Así les entrará un ataque de estornudos al quedar cubiertos de esporas de Puffapod.

FILCH

Filch es el guardián de Hogwart, el peor elemento que te puedas imaginar. Merodea por los pasillos con su gato, Mrs. Norris, en busca de estudiantes que estén en zonas prohibidas. Por suerte, Harry tiene una capa de invisibilidad que se puede poner para escapar a la atención del vigilante.

ARMADURAS

Algunas partes y accesorios del castillo pueden tomar vida si se les aplica el hechizo adecuado. Algunas armaduras que están alineadas en los pasillos empiezan a atacar a Harry cuando aparece una figura encapuchada. Agarra tu varita y dispara con un toque del infalible Flipendo Knockback.

FLUFFY

No es que sea un enemigo propiamente dicho, pero te costará encontrar la manera de pasar por el lado de este perro tricéfalo. ¿Una melodía relajante, quizá?

DIAGON ALLEY

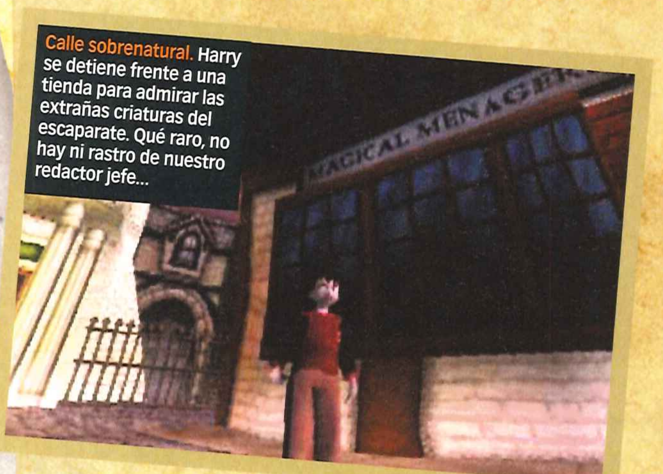
NO ES PRECISAMENTE HARRODS...


Mala leche. Los duendes de Gringotts tienen más mal genio que una morsa con dolor de muelas, pero te darán un montón de pasta

La historia de Harry Potter no estaría completa si no incluyera un viaje de un día a Diagon Alley, la misteriosa calle londinense donde se vende cualquier objeto mágico imaginable junto a muchísimos objetos mágicos inimaginables.

A mitad de trimestre, Norbert, el dragón doméstico de Hagrid, se pone enfermo. Por ello, Harry y Hagrid viajan a la capital para intentar adquirir los ingredientes necesarios para una poción que curará al pobrecito dragón. Sin embargo, antes de ir de tiendas, Harry debe sacar unos ahorrillos de Gringotts, el banco de los hechiceros gestionado por unos duendes. Lo que sigue es un viaje como de montaña rusa por el interior tenebroso del banco, en el que Harry atraviesa los túneles al volante de un extraño cochecito de dos plazas mientras intenta recoger suficientes Knuts, Sickels y Galleons para pagar la medicina.

«Harry atraviesa los túneles al volante de un extraño cochecito de dos plazas»



Calle sobrenatural. Harry se detiene frente a una tienda para admirar las extrañas criaturas del escaparate. Qué raro, no hay ni rastro de nuestro redactor jefe...

La carrera a través de Gringotts es muy divertida y también bastante dificililla. Además, constituye otra prueba de la variedad de tareas que te esperan en este juego.

Ah, y cuando hayas conseguido reunir el dinero necesario, aún tendrás que pasar por tres tiendas diferentes y realizar tres tareas más antes de poder recoger los ingredientes que necesitas para la medicina de Norbert.


El banco. El viaje en la montaña rusa a toda pastilla por el banco es uno de los mejores momentos del juego que hemos visto

Potter en Hollywood

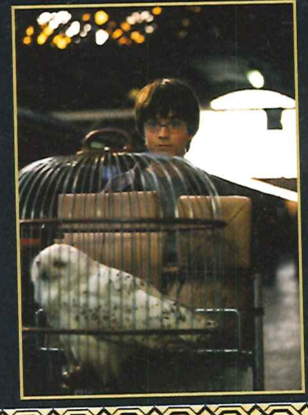
Si hay pelicula, hay juego

Este noviembrexx llega a nuestras pantallas la película más esperada de todos los tiempos: «Warner Brothers te invita a disfrutar de un viaje mágico...» Bla, bla, bla.

¿Cuántas veces hemos oído decir en los *trailers* que no te puedes perder tal película que está a punto de estrenarse, que será la mejor peli de todos los tiempos? Sin embargo, esta vez parece bastante creíble. Lo cierto es que la película de Harry Potter es una de las más esperadas de los últimos tiempos, pero ¿estaremos ante una decepción de la talla de *La Amenaza Fantasma?* Parece que no.

El director, Chris Columbus, ya ha realizado varias películas infantiles muy taquilleras, incluida *Solo en casa*, y puede que dado el gigantesco presupuesto y el magnífico reparto con los que cuenta *Harry Potter* reciba la acogida que se merece. John Cleese interpreta al fantasma de Gryffindor, Alan es Snape, el maestro de pociones, y Robbie Coltrane se calzará las botazas de Hagrid. El desconocido Daniel Radcliffe interpreta a Harry.

Si realmente no puedes esperar más y te mueres de ganas por ver los *trailers* de la peli, practicar el *Quidditch* y comprarte una varita mágica virtual, visita la página web www.harrypotter.com



Ahora en PlayStation® 2

Bandicoot ha vuelto.
Con movimientos espectaculares, gráficos inimaginables y vehículos sorprendentes para afrontar su nueva aventura: La venganza de Cortex.
Será como en los buenos tiempos, pero mejor.

PlayStation 2
CRASH BANDICOOT
LA VENGANZA DE CORTEX

Más rápido, más fuerte y mejor. ¡Atrápalo!



PlayStation® 2

TOTALMENTE EN CASTELLANO









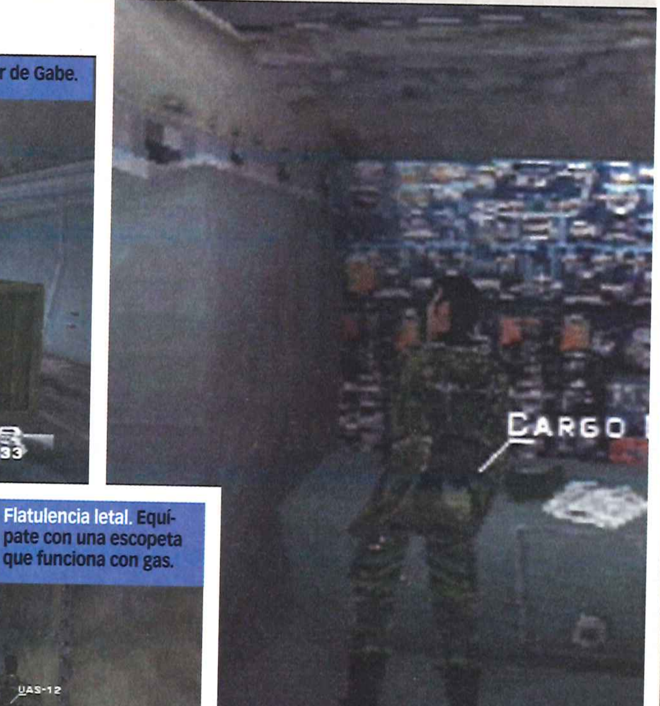
UNIVERSAL INTERACTIVE

www.universalinteractive.com

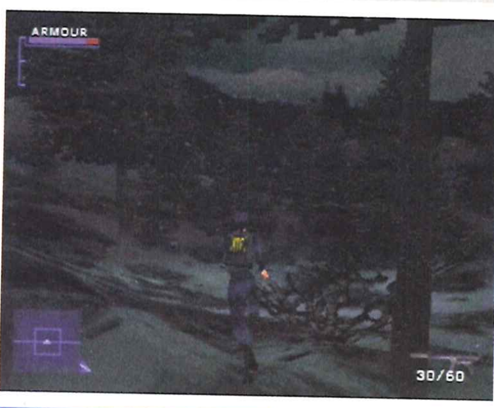
VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING ESPAÑA, S.L. - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034, Madrid - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30

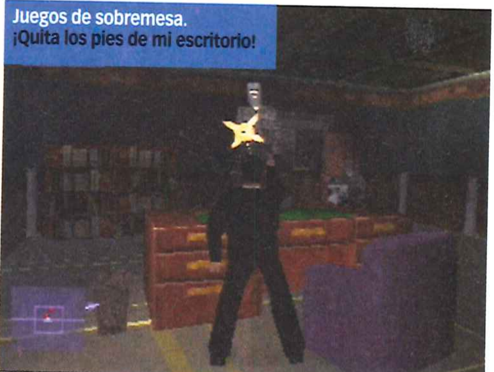


Clase turista. El vuelo chárter de Gabe.



Cabina individual. Cárgate al copiloto.




Juegos de sobremesa. ¡Quita los pies de mi escritorio!

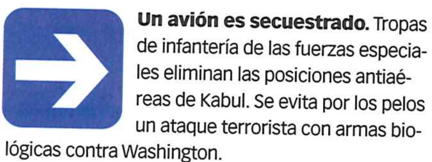




Flatulencia letal. Equípate con una escopeta que funciona con gas.

SYPHON FILTER 3

Una vez más, los videojuegos topan con la realidad



Un avión es secuestrado. Tropas de infantería de las fuerzas especiales eliminan las posiciones antiaéreas de Kabul. Se evita por los pelos un ataque terrorista con armas biológicas contra Washington.

No se trata de una noticia de última hora de la CNN. Todos estos hechos se producen en el transcurso del título de Sony *Syphon Filter 3*, que ya debería estar en las estanterías de tu tienda preferida. De resultas, es fácil imaginar lo impresionada que debe de estar la compañía con los asombrosos poderes de adivinación de sus empleados, por no hablar de la sustancia marrón que se debió de formar en la ropa interior de los responsables del título ante los últimos acontecimientos.

En otros tiempos, una historia que hablara de una misteriosa 'Agencia' americana encargada de rastrear y eliminar terroristas que se hubieran hecho con armas de destrucción masiva no pasaría de ser la típica horterada a manos de Chuck Norris (algo que, de hecho, podría aplicarse a la mitad de los juegos de acción para PlayStation). Pero ahora el tema resulta terriblemente cercano a la realidad.

Cosa que, tratándose de Gabe Logan y sus colegas, no deja de ser una sorpresa. En *Syphon Filter* y *Syphon Filter 2* «pasaban» muchas cosas, pero nada que tuviera auténtico sentido. Todo ello se encubría mediante una trama de conspiración más bien pretenciosa (que es otra forma de decir que no había un guión bien estructurado), y los jugadores se limitaban a moverse a hurtadillas, matar y correr desbocados por unos cuantos entornos excelentes.

Esta vez, no obstante, el desarrollador Eidetic se ha superado al presentar un argumento que ata los muchos cabos sueltos de los dos juegos anteriores, introduciendo a su vez nuevos y magníficos enfoques y, cómo no, dando a la serie una posible continuidad en el futuro si es menester.

Syphon Filter 3 se centra en la citación de nuestro héroe, Gabe Logan, a una audiencia de la comisión del Senado que se ha puesto en marcha con el fin de investigar las actividades de la Agencia, que, tal como vimos en *Syphon Filter 2*, dirigía un agente doble que suministraba información a grupos terroristas. El siniestro senador Vince Hadden intenta incriminarlo en las operaciones más cuestionables de la Agencia y, mientras Gabe repasa su declaración, te enteras de primera mano de qué es exactamente lo que han estado tramando Hadden y sus colegas en nombre del gobierno de Estados Unidos. Al igual que en *Syphon Filter 2*, tomas el control de otros personajes aparte de Gabe y, además de experimentar misiones desde la perspectiva de Lian Xing, te pones en la piel del agente sudafricano Lawrence Mujari y, ojo al dato, Teresa Lipan, a quien se creía muerta al término de *Syphon Filter 2*.

Por suerte para nosotros, resulta que los han enviado a combatir a lugares exóticos, les han suministrado un arsenal para babear y les han dicho que dispararan a señores malos en la cabeza mientras salvaban inocentes, todos los cuales les expresaban su más sentido agradecimiento al ser liberados. Benditos sean.

La acción da comienzo en Tokio, donde Gabe debe asesinar a los miembros de un grupo disidente del ejército chino. *Syphon Filter* nunca ha decepcionado en sus niveles iniciales, y ésta no es una excepción, ya que Gabe recibe un fabuloso rifle de francotirador y tiene que bregar para salir de un hotel invadido por la yakuza, rescatando sobre la marcha a la hija de un dignatario japonés a la que han tomado como rehén. Y todo eso sin ensuciarse su inmaculado esmoquin blanco.

De hecho, la pauta que se establece al principio se repite durante todo el juego: un agente es enviado a una situación con un propósito aparente; una vez conseguido, los objetivos se modifican; las tareas adquieren cada vez una importancia más

> **«La banda sonora (que va revolucionada) genera una atmósfera espléndida»**

DATOS



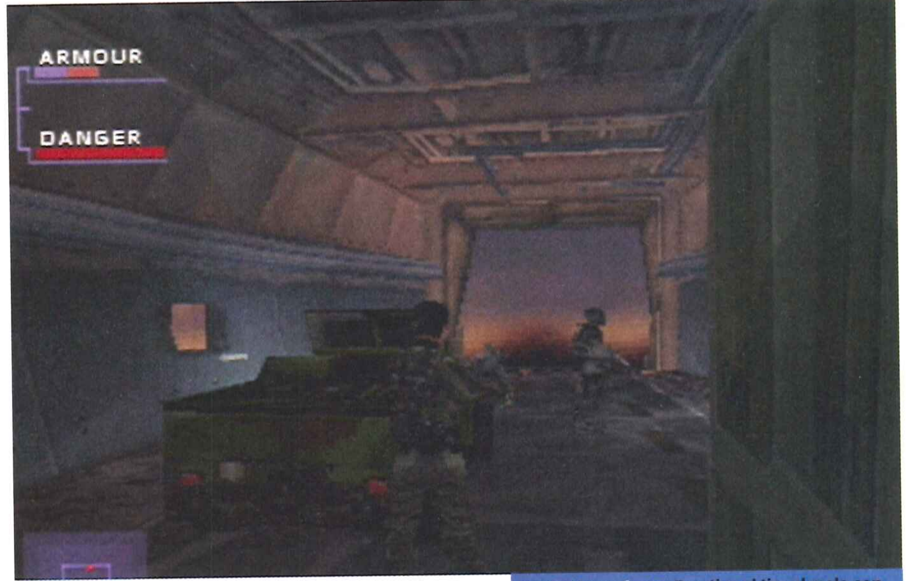


DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **6.990 (42,01 €)**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **EIDETIC**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+18**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS...

METAL GEAR SOLID 2
(PSMag28 10/10)
El Bruce Lee videojueguil comparado con el Bruce Willis que es Syphon Filter

SYPHON FILTER 2
(PSMag40 10/10)
Más de lo mismo, con más secciones de las que te inflan las sienes por su dificultad



Jugando con fuego. Practica el tiro al malo con tu desgarrador y letal M-16





Estás en el aire. Cuélgalo para que se seque

apremiante, y luego se cargan a algún personaje clave. Y, por lo general, el jugador queda seducido por el ritmo del juego.

Sin embargo, para no caer en las trampas que los diseñadores te han preparado, de vez en cuando tienes que dejar a un lado tu propósito de entrar de lleno y sin prejuicios en el juego (o sea, de creértelo todo) y fijarte en la pura jugabilidad para aprovecharte de ella. Si no, puede que *Syphon Filter 3* se te antoje de lo más frustrante, sobre todo cuando, tras superar ese obstáculo que no te dejaba avanzar, descubres que no era más que un producto de tu —manipulada— imaginación.

La primera regla que recordar si quieres salir del juego con tu cordura intacta es que, a menos que esté estipulado, no hay un tiempo límite. En el nivel de Costa Rica, por ejemplo (que nos trae de vuelta a la secuencia de vídeo inicial del primer *Syphon Filter*) se le pide a Gabe que envíe a la Agencia las coordenadas de la posición de un campamento para poder efectuar ataques aéreos. Pero aunque la banda sonora, que va revolucionada, generando de principio a fin una atmósfera espléndida, sugiere que deberías ponerte manos a la obra y rapidito, en realidad Gabe no tiene que acabar en ningún plazo determinado.

Regla número dos: es importante revisar tus objetivos una vez se han renovado. Como en versiones anteriores, el juego te permite pasar por los puntos de control sin haber cumplido todas las tareas asignadas, aunque luego te niega la salida al final del nivel. Y, dado que algunos de los escenarios comprenden una extensión considerable, como el complejo militar de Paradise Ridge, en Montana, que

Armas para morirse

Hablar de *Syphon Filter* sin hacer referencia a la potencia de fuego sería como discutir sobre programas de humor sin mencionar a la ministra de Sanidad; un disparate

MATANZA NOCTURNA



Rifle de francotirador con visor nocturno. Es una belleza, y destaca a los merodeadores nocturnos que hay que eliminar en *SF3*. Es bastante difícil de usar, lo cual aumenta la satisfacción cuando la cosa te sale bien.

NO HAY DONDE ESCONDERSE



AU 300 La incorporación más importante al arsenal. Te brinda el poder de localizar enemigos tras las paredes y eliminarlos con una posta impulsada por gas. Es la niña de nuestros ojos.

PATAPUM



Explosivos No es que sean la baza más atractiva de tu caja de trucos, pero no existe otra forma de cargarse un tanque, inutilizar blindados o liberar a rehenes encarcelados. Úsalos con prudencia.

CHISPEANTE



El M-79 El Blooper, un éxito desde el principio de la serie *Syphon Filter*, dispara granadas que dejan un reguero de destellos. Te encantará su olor: el aroma de la victoria.

ELECTRIZANTE

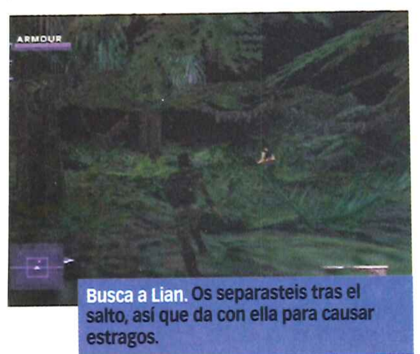


Táser Arma muy infrautilizada, el táser es para los más sádicos, ya que hará que el objeto de tus iras arda en llamas chillando lastimosamente hasta acabar achicharrado en el suelo.

ÍNTIMO Y PERSONAL



Rifle de francotirador Provocó ovaciones cuando apareció en *Syphon Filter 2*, y aún no nos hemos cansado de él. Tiene un zoom enorme, identificación de blancos y, lo más importante, te permite ver cómo caen las victimas.



Busca a Lian. Os separasteis tras el salto, así que da con ella para causar estragos.



Guerra en la selva. Elimina a los francotiradores ocultos en los árboles y pela luego a las milicias de tierra.



Muerte robótica. Te las verás con un sistema de defensa mecanizado. Con eso le freirás las tripas.



Plantación. Gabe y Lian buscan material en la maleza. A currar se ha dicho

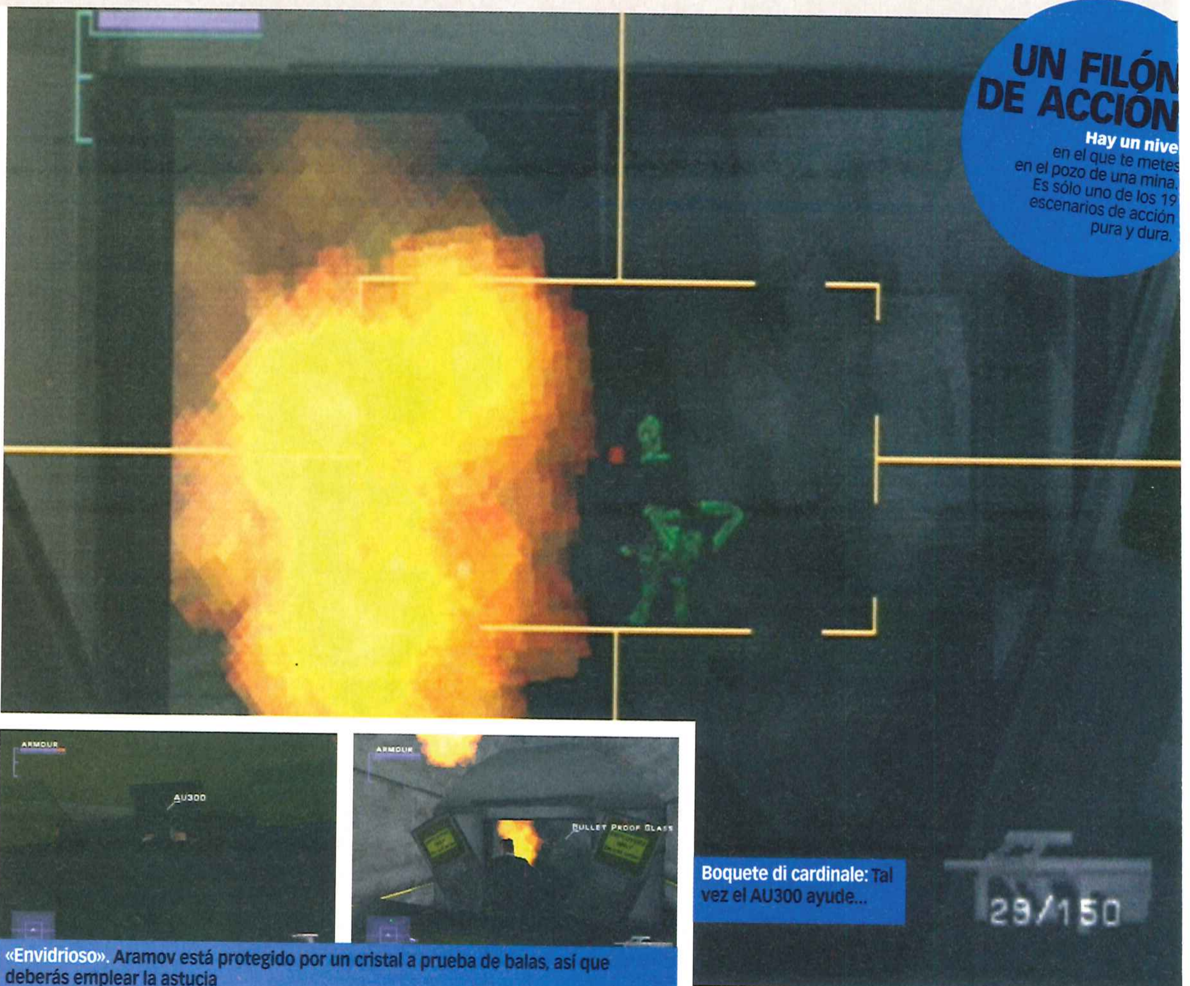


REVIEW
Syphon Filter 3


Todos a bordo. Los vagones recorren el subsuelo de Washington mientras los terroristas intentan escapar. Ilusos...


Situación con rehenes. Debes liberar a los inocentes y liquidar a los malos


Ingrato. Todo aquél a quien liberas en el juego te da las gracias, menos este senador antipático


UN FILÓN DE ACCIÓN Hay un nivel en el que te metes en el pozo de una mina. Es sólo uno de los 19 escenarios de acción pura y dura.

Boquete di cardinale: Tal vez el AU300 ayude...

«Envidrioso». Aramov está protegido por un cristal a prueba de balas, así que deberás emplear la astucia

debe recorrer la inexperta agente Teresa, no te conviene desandar tus pasos. Así, también tienes la oportunidad de consultar el mapa, cosa vital.

La tercera regla de oro en *Syphon Filter* es comprobar cada rincón del entorno en busca de cajas de armamento. La salud que te preservan los chalecos antibalas es esencial si quieres sobrevivir a los innumerables tiroteos a los que te enfrentas, y las armas que muchos contienen pueden proporcionar pistas acerca de cómo manejar determinada situación; contener los objetos que debes conseguir; o simplemente facilitarte la labor. Esta vez, la joya de la corona es el AU300 —alias Armee Universal Gewher, que incorpora una mira termográfica y cartuchos propulsados por gas, capaces de atravesar paredes— que Lian se pilla en Kabul. Son muchas las armas que repiten aquí, entre ellas el inolvidable lanzagranadas Blooper M-79.

Y aparte de la inclusión de diversos minijuegos que aumentan en gran manera la gracia de volver a jugar, apenas ha cambiado nada en el mundo de *Syphon Filter*. El control es idéntico, con personajes capaces de correr, rodar, agacharse, moverse de lado mientras sueltan ráfagas y echar vistazos tras las esquinas. La muy efectiva opción de la vista en primera persona sigue asimismo prácticamente intacta. De hecho, está claro que Eidetic decidió no resolver ninguno de los problemas existentes en lo que respecta al control, donde un uso excesivo de la función de apuntado automático puede muy bien meterte en un apuro en esas ocasiones en las que tu héroe corre por ahí impotente, con la mira fijada en un enemigo ya eliminado mientras otros vienen a por ti.

La IA de los personajes de la CPU sigue siendo muy simple, y aún puedes eliminar a los blancos sin que sean capaces de apuntarte si te arrimas a una esquina o pared y pasas al modo de primera persona. Dicho esto, si miras tras una esquina estando realmente arrimado (usando L2 y R2 en la perspectiva de primera persona) se arma la de San Quintín, y el simple hecho de que los enemigos sean más puede llegar a ser un problema de peso.

En realidad, uno de los mayores atractivos de *Syphon Filter* siempre ha sido que puede dar la impresión palpable de ser injusto. En otras palabras, puede que salgas mediante un gran esfuerzo de una situación en clara inferioridad numérica, sólo para pifiarla después al no haber llenado tus puntos de vida al máximo, haber elegido el arma equivocada, no haber mirado con cuidado dónde pisabas, o simplemente por haberte dejado llevar hacia un callejón sin salida donde sin duda estirarás la pata. Aunque esto genera el tipo de frustración que acaba pagando tu pobre pad, el tiempo ha demostrado que resulta irresistible para muchos «jugones» que creen fervientemente que así debe ser el combate armado, y en este sentido *Syphon Filter 3* les va como anillo al dedo.

Con todo, *Syphon Filter 3* es un juego potente de los que hacen chorrear adrenalina y te dejan la boca seca; se trata del mejor juego que ha llegado a la PlayStation en bastante tiempo, y es de adquisición obligada para cualquiera al que le hagan el mínimo tilín los títulos de acción. Por una vez, un desarrollador ha ideado una historia seductora aderezada con unos personajes verosímiles, unos entornos impresionantes y —por supuesto— situaciones la mar de convincentes. Y si bien algunos de los entusiastas más acérrimos pueden quedarse con ganas de más, es innegable que, una vez que hayas empezado a jugar a *Syphon Filter 3*, no estarás satisfecho hasta haber vaciado cada cargador, esquivado cada bala y concluido cada nivel. ●

PUEDES...



● EMULAR A LAS ESTRELLAS DE ACCIÓN
Una de las cosas más impactantes de *Syphon Filter 2* fue la inclusión de algunas emocionantes situaciones peliculeras en las que eras el prota. Por suerte, *Syphon Filter 3* contiene momentos similares en los que se cambia el ángulo de cámara y tu héroe muestra lo que vale. El primer nivel es un magnífico ejemplo de acción desenfrenada. Aquí, Mujari ejecuta un temerario salto para ponerse a salvo siguiendo tus indicaciones.

VEREDICTO



● **GRÁFICOS 9**
Convincentes, imaginativos, atmosféricos

● **JUGABILIDAD 9**
Dispara a matar

● **ADICTIVIDAD 9**
Elevado valor de repetición

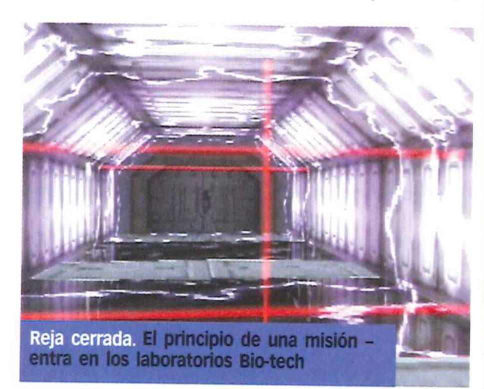
CONCLUSIÓN

Manda narices, pero esto del contraterrorismo es una diversión (virtual) de primer orden

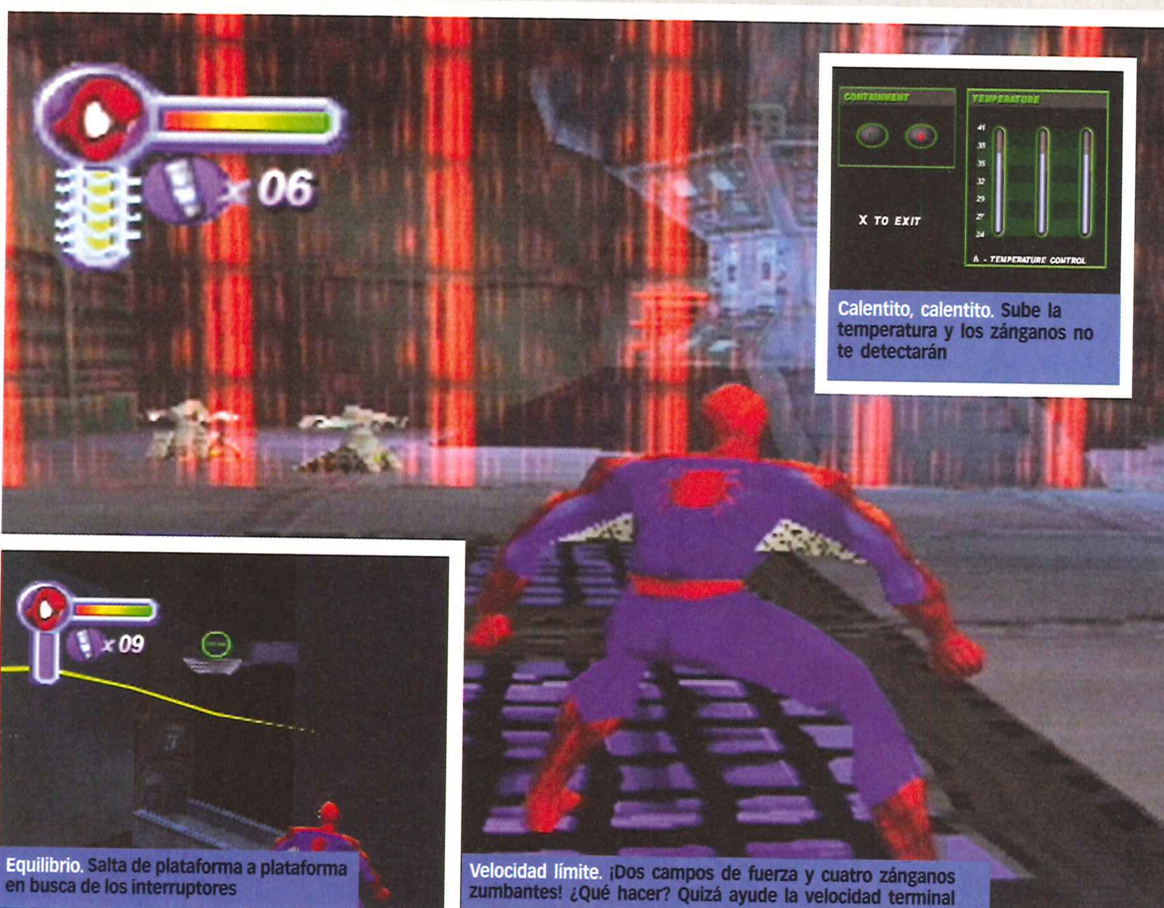




REVIEW
Spider-Man 2



Reja cerrada. El principio de una misión – entra en los laboratorios Bio-tech



Calentito, calentito. Sube la temperatura y los zánganos no te detectarán



Paseo eléctrico. Tienes que encontrar un paso por entre estos campos de fuerza pero, ¿cómo?

Equilibrio. Salta de plataforma a plataforma en busca de los interruptores

Velocidad límite. ¡Dos campos de fuerza y cuatro zánganos zumbantes! ¿Qué hacer? Quizá ayude la velocidad terminal

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

Tan bueno que te subirás por las paredes

Saludos arácnidos a todos. Tras meses de espera, ya está aquí la nueva entrega de uno de los juegos más logrados de PlayStation. *Enter Electro*, secuela del abrumadoramente popular *Spider-Man* (*PSMag46* 8/10), nos ofrece otra exquisita aventura de cómic protagonizada por el superhéroe pegajoso y su lucha contra los elementos más turbios del submundo hampón. Temerarios atracos, retorcidos criminales y sistemas de seguridad de alta tecnología están a tu disposición para que los frustres, aporrees y evites, respectivamente. Aparca tus dudas sobre segundas partes nunca fueron buenas, *Spiderman 2* es tan bueno como el primero.

Por más veces que salve al mundo de las garras de algún chiflado, la policía y el *Daily Bugle* siempre acusan a Spiderman de algún crimen que no ha cometido, mientras que los verdaderos culpables sólo acaban soportando el peso de la justicia gracias a los empeños de la maravilla arácnida. En su caso, ¿tú qué harías?

Echarte a las calles y patearle el culo a algún chungo, eso es lo harías. Esta vez el chungo es un tal Maxwell Dillon, alias Electro, que planea la destrucción de Nueva York, Estados Unidos y, si nadie lo remedia, ¡EL MUNDO ENTERO! Ayudado por algunos compinches sin gusto para vestir, Electro tiene previsto secuestrar al presidente y exigir rescate a la nación con su amenazante dispositivo Juicio Final. Sorpresa, sorpresa, incriminan a Spiderman como responsable de la oleada de crímenes, de modo que la policía le persigue a él y no a Electro. No aprenderán nunca...

La primera escena de vídeo nos presenta el argumento del juego y da paso al inicio de nuestra aventura, que empieza sobre las azoteas de Nueva York. El primer capítulo consiste en unas carreras por los techos de la ciudad para que te (re)familiarices con tus viejos dedos adhesivos y repartas justicia entre los matones. Para acabar el primer nivel, Shocker y su terremótico ataque te esperan en un almacén repleto de cajas. Allí aprenderás que la fuerza bruta funciona con los esbirros, pero que al llegar a los jefes finales más vale ser astuto. Acabar con Shocker con puñetazos o ataques especiales es una ardua tarea, mientras que disparar a los cajones del almacén y hacerlos caer demuestra ser muchísimo más efectivo. Al igual que en otros retos del juego, puede que para aprender la lección te haga falta tiempo y algún que otro arácnido aplastado.

Spider-Man 2 está lleno de *puzzles* de los de devanarse los sesos, pero no olvides nunca que lo realmente divertido del juego es vacilar por ahí haciendo el tonto con tus superpoderes. El argumento se desarrolla a la velocidad del rayo, cada capítulo está dividido en tres fases: fustigar matones, resolver problemas y abofetear jefes finales. Aunque la mayoría de tareas no son demasiado duras, de vez en cuando te plantean un *puzzle* cuya solución no resulta obvia de inmediato y puedes llegar a frustrarte. Pero, ¿qué clase de buen juego no te ofrece unos cuantos rechineos de dientes? Y es que si eres de los que tardaste 40 veces en averiguar cómo rescatar al piloto del avión fugitivo en Crash Flight, quizá el fallo esté en tu propia habilidad como jugador. Eso no le pasaría a ninguno de nosotros aquí, en *PSMag*, por supuesto que no, (ejem).



«La primera escena de vídeo nos presenta el argumento del juego y da paso al inicio de nuestra aventura».

DATOS





DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **6.990 (42.01 €)**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **VICARIOUS VISIONS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+13**
IDIOMA **MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS...

SPIDER-MAN
(PSMag46, 8/10)
El clásico *beat 'em up* de plataformas original protagonizado por Spiderman

SHADOWMAN
N/D
Chanchullos vudú en una aventura de cómic infravalorada y más oscura

Marginado. No cabe duda de que no quieren que entres en los laboratorios


Ábrete, sésamo. Por fin has dejado atrás los campos de fuerza y has entrado en Bio-tech


Espiral descendente. Todavía queda otra tanda de dispositivos de defensa que evitar

Viejos amigos. Lagarto está encantado de volver a ver a Spidey. Todo son abrazos y palmaditas

Spidey tiene mogollón de habilidades que debes dominar, desde recorrerte los niveles a base de chorros de red, hasta aprender las sutilezas del combate cuerpo a cuerpo. Los diferentes niveles requieren con frecuencia cierto sentido táctico. Para cazar a tu enemigo las maniobras sigilosas con ataques especiales desde lejos son mejor que ir a la carga sacudiendo puños y piernas. Una de sus nuevas habilidades te permite lanzar bolas de red de medio alcance, útiles cuando Spidey se las ve con varios esbirros a la vez. A veces tu enemigo será el tiempo, y deberás tirar todas tus nociones de sigilo por la ventana del piso 44. Si ya sabes de lo que hablamos, regocíjate ante la oportunidad de alardear de habilidades arácnidas de nuevo. Si no has jugado al juego original, tienes un problema.



La hora del martillo. Otro malo, Martillo, está a sueldo de Electro para dar una paliza a Spidey

Con la ayuda de algunos ingeniosos dispositivos de seguimiento, Spidey se lanza a la caza de Electro y su banda por la urbe de Nueva York. Aunque gracias a la pasma y a los sicarios, el villano siempre le lleva un paso de ventaja. Pero no importa, porque las pesquisas de la araña te llevan a una visita turística en la que se incluyen el aeropuerto, edificios de oficinas, un almacén ferroviario y un gigantesco laboratorio de investigación de alta tecnología. El gratificante popurrí de escenarios anima la historia y te mantiene enganchado al juego desde el principio. Cada nivel te plantea un paquete de problemas diferente a superar.

Una presentación de primera categoría complementa la excelente jugabilidad. Los gráficos del juego están a la altura de los mejores títulos PlayStation y vale la pena volver a ver las secuencias renderizadas que espolean el avance de la historia. Y aunque gráficamente no sea perfecto, las escasas ocasiones en las que parte de Spidey se funde con el escenario sólo molestarán a los tiquismiquis que

Extra, Extra

Igual que en la primera entrega, si eres una buena araña te recompensan con multitud de bonos. He aquí un pequeño repaso a algunos de los artículos disponibles.

UNIFORME DE FANTASÍA



Una vez hayas acabado el juego, en el guardarropa de Spidey encontrarás nuevos uniformes a tu disposición. Descubre cómo conseguirlos todos en la ayuda del juego.

COLECCIÓN DE CÓMICS



Atención aficionados que estáis por ahí: en el juego hay 32 portadas originales de cómic, que puedes devorar con los ojos en la galería de cómics. Por desgracia, falta el ultrabuscado 'Spidey vs Mumford'.

LA COLECCIÓN DE PARKER

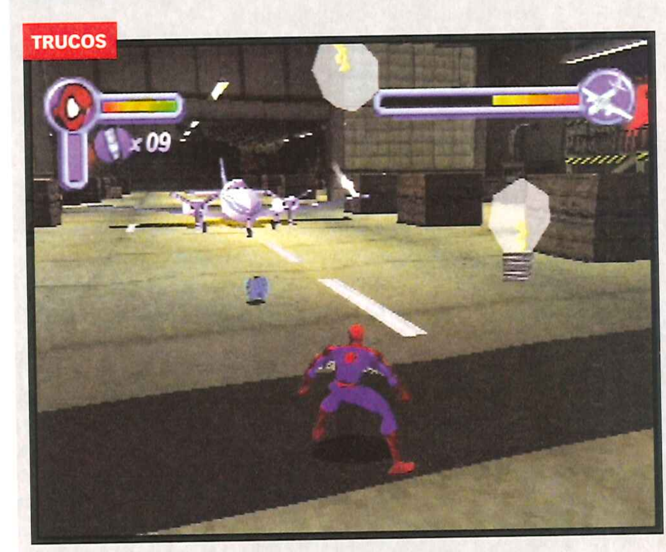

Peter Parker, el *alter ego* de Spiderman, trabaja de fotógrafo para el periódico *Daily Bugle* y, como con las portadas de cómic originales, puedes dar un vistazo a sus fotografías en la galería de fotos.

CREAR TU PROPIA ARAÑA



Otra razón para repetir partida es la posibilidad de crear un Spidey tú mismo. Mezcla y combina los diversos poderes y uniformes (que tendrás que descubrir) y lánzate de nuevo a las calles con tu propia creación mutante.

TRUCOS


De momento, los desarrolladores se están guardando para ellos los códigos de los trucos, pero hemos conseguido descubrir uno de ellos. Introduce VVISIONS en el menú de trucos y conseguirás el truco «¿What if?» Vuelve al juego y te encontrarás con que los escenarios han cambiado ligeramente (foto superior). Más trucos el mes que viene.

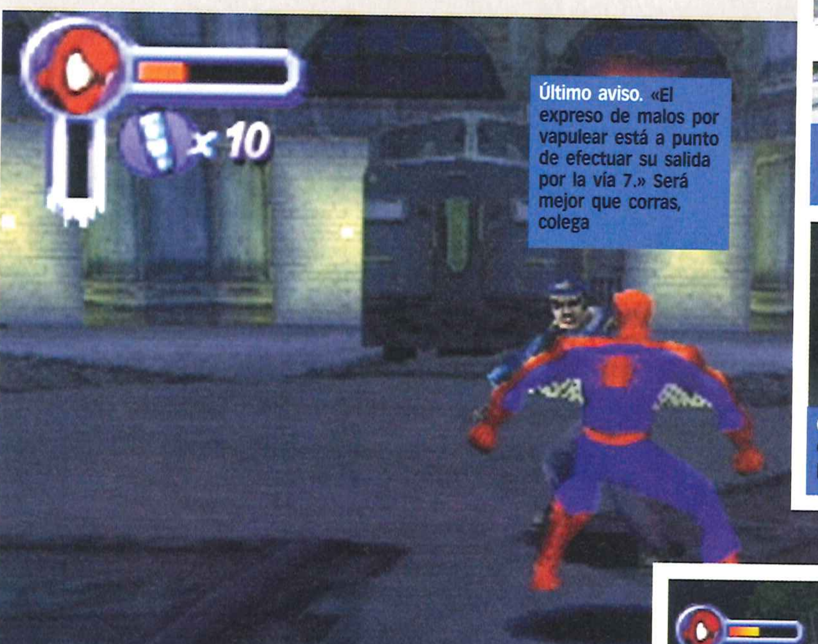
Spider-Man 2: Enter Electro



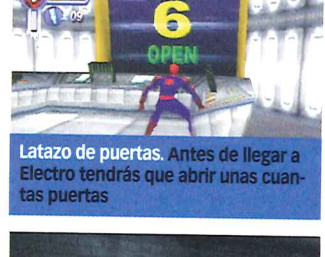
Electro express. Spidey sigue el rastro de Electro y su banda hasta un depósito de trenes de mercancías



Sparrings. Los mozos de carga necesitan un par de sopapos para que los trenes salgan puntuales



Último aviso. «El expreso de malos por vapulear está a punto de efectuar su salida por la vía 7.» Será mejor que corras, colega



Latazo de puertas. Antes de llegar a Electro tendrás que abrir unas cuantas puertas



Conoce a Sandman. «Estos tíos están saliendo de dentro de las paredes» ¡Eeecs!



A la caza del tren. Una novedosa manera de pillar un tren



A lo loco. El truco «¿What if?» en acción



¡Que vengas aquí! Otro malo se cruza en tu camino. Sandman tiene mucho valor pero está «hecho polvo»

meten los calcetines en los zapatos antes de acostarse.

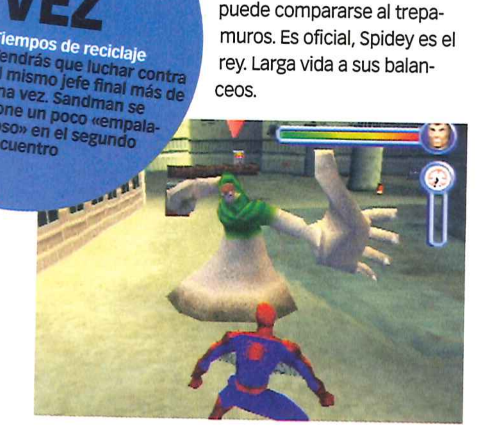
Otro detalle de agradecer es la manera en que la cámara cambia de perspectiva de una misión a otra. La variedad consigue mantener un ritmo frenético y nunca te aburres.

La calidad del sonido es excelente; zumbidos, zurriagazos y sonidos de fondo ayudan a cargar la atmósfera de cómic. Stan Lee, el creador de Spiderman, aparece de nuevo como narrador de cada capítulo. El mismísimo hombre araña suelta más chascarrillos y chistes malos que un número entero de *PSMag*. Las amenazas y las burlas de los criminales siempre acaban con algún comentario sarcástico. Y una buena patada, por supuesto.

Así pues, ¿podríamos decir que Spiderman es el mejor superhéroe de cómic que hace su aparición en PlayStation? Seguramente. La lista de héroes que han probado suerte en la gris es larguísima, pero ninguno puede compararse al trepamuros. Es oficial, Spidey es el rey. Larga vida a sus balanceos.

OTRA VEZ

Tiempos de reciclaje
Tendrás que luchar contra el mismo jefe final más de una vez. Sandman se pone un poco «empalagoso» en el segundo encuentro



«Si te apasionan los cómics, necesitas este juego. Si te gustan los videojuegos, necesitas este juego».

El universo Marvel es muy luminoso y liviano, así que a veces cuesta tomarse la historia en serio. Los personajes tienen nombres y atuendos tan extraños e informales que les echarían de una convención de payasos. Una vez dicho esto, Spiderman deslumbra como una de las mejores creaciones de cómic de todos los tiempos. Joven o crecidito, no podrás evitar sucumbir a sus irresistibles encantos, ya sea por sus vivarachas gracietas o simplemente por el hecho de que es capaz de saltar sin esfuerzo de un rascacielos a otro, soltar materias viscosas y adhesivas por sus poros y aporrear villanos. Por eso Spiderman es tan fácilmente trasladable a un videojuego. Como acostumbran los superhéroes, Spidey lo tiene todo, incluida una supermodelo por compañera.

Si te apasionan los cómics, necesitas este juego. Si te gustan los videojuegos, necesitas este juego. El argumento es irresistible, la jugabilidad le va a la zaga y apenas encuentras un momento insulso.

TU PUEDES...



● VISITAR A TUS AMIGOS
Como si no hubiésemos tenido suficiente acción arácnida para un solo número, nuestro amigo lanzatelarañas vuelve a hacer acto de presencia en otro juego inspirado en el universo Marvel, *X-Men: Mutant Academy 2*. Spiderman es un personaje extra en el segundo *beat 'em up* de *X-Men*, y puedes estar seguro de que guardará bastantes más que unos pocos movimientos devastadores en la manga.

Neversoft convirtió el motor de *Tony Hawk's Pro Skater 2* para el primer juego, dotándolo de una agilidad y una fluidez dignas de las piruetas de Tony en una *half-pipe* vertical. Vicarious Visions ha recogido el testigo de Spidey para hacerse cargo de la segunda entrega y nos ofrece un juego tan divertido como su predecesor. Deberías dedicar algo de tu tiempo a hacer que tu vecindario sea un lugar más agradable y seguro donde vivir. Déjate caer por tu tienda y hazte con una copia de *Spider-Man 2*. Satisfacción garantizada. ●

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

● **GRÁFICOS 9**
Un placer de cómic

● **JUGABILIDAD 9**
Lo mejor es ser Spidey

● **ADICTIVIDAD 8**
Repetirás más que con el primero

CONCLUSIÓN

Continúa allí donde lo dejó el primer juego, un título realmente fantástico

9



ONE PIECE MANSION

Quien tiene un vecino, tiene un tesoro

DATOS



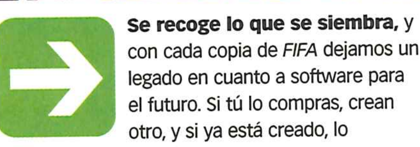
DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **3.990 (23,98€)**
DISTRIBUIDOR **CAPCOM**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

VIB RIBBON
PSMag,44 7/10
Pánico siguiendo la acción del ritmo

SUPER PUZZLE FIGHTER TURBO 2
PSMag,7 9/10
Ryu y Ken solucionan sus problemas con más puzzles y menos violencia





Se recoge lo que se siembra, y con cada copia de *FIFA* dejamos un legado en cuanto a software para el futuro. Si tú lo compras, crean otro, y si ya está creado, lo clonarán hasta que lo vuelvas a comprar. A veces, llega algo distinto y los jugones tienen una oportunidad de romper con la rutina. Un vistazo a las cifras de ventas revelan que la desinformada mayoría ni se molesta.

One Piece Mansión es uno de esos juegos diferentes. Es un título de puzzles en el que te encargas de un bloque de apartamentos. Los inquilinos entran y salen sin cesar, y tu trabajo consiste en colocarlos en una habitación en la que sean felices. Nada difícil, sólo que algunos personajes son mejores vecinos que otros, cosa que se ilustra mediante las flechas positivas y negativas que salen de cada estancia. El luchador de sumo, por ejemplo, envía energía negativa a izquierda y derecha, porque carga como un buey poseído por la sala. Los tortolitos mandan energía positiva hacia arriba, dado que sus besitos envían corazones al techo. ¿Se entiende? Bien.

Así, la clave estriba en el equilibrio, y en disponer a los arrendatarios de forma que estén rodeados por más vecinos positivos que negativos. El pánico se produce cuando llegan okupas. Rezuman mala energía, y tendrás que convencerlos para que se vayan lo antes posible, lo cual conlleva invertir la estrategia y rodearlos de cuantos más negativos mejor. A veces abandonan sus cuartos y se ponen a deambular por el edificio, y entonces te toca perseguirlos para devolverlos a sus pisos ocupados, donde se enfadan más y más hasta explotar. ¿Se sigue entendiendo? Mejor aún.

Al principio el control es confuso, pero no tarda en volverse instintivo, y, aunque son demasiado pocos los niveles del modo historia, la verdad es que no importa. El auténtico desafío está en el modo interminable: es un juego de puzzle, y, al igual que *Tetris* y *Puyo Puyo*, la mayor gracia se deriva de intentar superar tu propia puntuación. Para ello hace falta la habilidad de pensar con rapidez y actuar bajo presión. Fracasarás a menudo, pero querrás volver a intentarlo, querrás remodelar el asunto, querrás hacer feliz a la gente, y cuando cae tu récord o finalizas otro nivel, ahí está tu recompensa. Y en eso destaca *One Piece Mansion*: en hacerte pensar de otra forma. Si vas a comprarlo, también tendrás que aprender a pensar de otra forma. ●



PUNTOS A FAVOR
Muro de lamentaciones
Deberías colocar el máximo posible de flechas rojas cerca de las paredes exteriores. Así maximizarás las vibraciones positivas de tu edificio

Manta de seguridad. Cuando no juegas a segurata, puedes trasladar a los vecinos molestos

> «Fracasarás a menudo, pero volverás a intentarlo y hacer feliz a la gente»



Bloque-o mental. Si ves una flecha roja dentro, es mejor apartar a la gente de ahí.

VEREDICTO

PlayStation Magazine

● GRÁFICOS 8
Lo mejor son los detalles

● JUGABILIDAD 7
Adictivo, pero un tanto frustrante

● ADICTIVIDAD 6
La historia termina demasiado pronto

CONCLUSIÓN
No es perfecto, pero si divertido,my obligado para cualquier entusiasta de los puzzles





Dificultades. Podrás regular la dificultad y las condiciones climatológicas, como el viento, la nieve o... ¡las abejas!





¡VEN A LA FIESTA! CON WINNIE THE POOH

Pooh se cuela en PSone más meloso que nunca

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **4.990 (26,99 €)**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **DISNEY INTERACTIVE**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

CRASH BASH
(PSMag48, 8/10)
Menos infantil, con más minijuegos, más «para mayores».

RAYMAN REVOLUTION
(PSMag45, 8/10)
Para un jugador, pero igualmente adorado por los peques.

Ya tenemos en nuestro poder el CD final de *Winnie the Pooh*. Ya, posiblemente preferirías que hubiese llegado a la redacción de *PSMag* un *MGS2* recién salido del horno para que te contáramos jugosos datos nuevos. Nosotros también, para qué nos vamos a engañar. Pero mientras esperas a Snake (o si eres de los que prefiere un buen tarro de miel a una pistola con silenciador), puedes contemplar las andanzas de Winnie y compañía.

Ahora que tenemos el juego final y hemos podido disfrutar de todas sus secuencias de vídeo, nos vemos en la obligación de rectificar ante nuestro querido público infantil: Gopher, a quien acusamos el mes pasado de robo, no es un vulgar ladrón. Él no quería robar el mapa, pero se le pegó en la cabeza por culpa de un poco de miel... Si conoces a estos personajes, ya sabrás de quién fue la culpa. Dichoso tigre torpón... El caso es que, asustadísimo, ¡Gopher ha huido por el bosque, perseguido por un enjambre de abejas! Pooh o el personaje que escojas deberá seguirle para quitarle el mapa de la cabeza. Sin embargo, cuando lo hagas no se habrá acabado la aventura: un elefante tontorrón comenzará a perseguirte y... No. No te vamos a contar nada más, que entonces le quitaríamos la gracia. Pero te adelantamos que lo divertido es todo lo que pasa después.

Winnie The Pooh está dirigido exclusivamente a un mercado muy joven. El juego se compone de minijuegos no demasiado complicados: recoger frutas, pequeñas carreras, poner cajas sorpresa en puntos determinados de algunos escenarios... En el modo Aventura la dificultad va aumentando progresivamente en todas las pruebas, pero nunca llegan a resultar demasiado complicadas. Además, el control es muy sencillo, ya que todos los minijuegos se controlan simplemente con la cruceta direccional y el botón X, aunque puedes usar el *stick* analógico si lo prefieres. Algunos de los retos sí que requieren cierta destreza, reflejos o paciencia, pero podrás con ellos. Seguro.

> **«Está dirigido exclusivamente a un mercado muy joven»**

Una de las cosas que nos preguntábamos el mes pasado era si el juego final estaría traducido al castellano o permanecería en inglés, porque el idioma podría haber sido un serio problema para los peques (y los no tan peques). La buena noticia es que sí: tanto las voces como los textos en pantalla han sido traducidos. Y la mala noticia es que... ¡no hay mala noticia! ¿No te lo crees? Bueeeno, sí que hay una cosilla a tener en cuenta, sí. Y es que el punto fuerte del juego es la posibilidad de jugar con MultiTap, en el modo para cuatro jugadores (ese aparato que tantos problemas te evitará si un día tienes la casa llena de sobrinos aburridos). La cuestión es que, sin MultiTap, *Winnie the Pooh* sabe a poco. Jugar contra los personajes controlados por la CPU no es tan divertido, como sucedía con *Crash Bash*. ¿Eso no te parece un problema? ¿Y tu edad ronda los seis años? ¡Entonces éste es tu juego, no lo dudes!





¡A LUCHAR!
Tres mejor que uno En todos los minijuegos competirás contra tres amigos, tanto si son humanos (con MultiTap) como si están controlados por la CPU. O dos humanos contra dos personajes dirigidos por la consola, como prefieras. El caso es pasarlo bien.

No siempre es igual. Las pruebas se van complicando poco a poco

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

- **GRÁFICOS 7**
  Gráficos regulares, animación decente
- **JUGABILIDAD 7**
  Cruceta y X. Sencillo, ¿no?
- **ADICTIVIDAD 6**
  Pues depende de tu edad...

CONCLUSIÓN

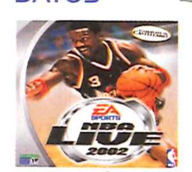
Sencillo, variado y divertido. Demasiado infantil para la mayoría, pero ideal para peques.



NBA LIVE 2002

NBA Live machaca una vez más en PSOne.

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **7.990 (48,02 €)**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

NBA LIVE 2001
(PSMag50, 8/10)
La entrega anterior, que a su vez, era igual que la anterior; que a su vez...

NBA SHOWTIME
(PSMag39, 7/10)
Como todo lo de Midway: muy divertido, poco profundo.

Aunque más bien habría que decir que *NBA Live* se marca un triple, ya que aparecerá en PSOne, PS2 y X-Box. No obstante, por ahora ésta es la única versión que hemos visto, la nueva entrega de la ya mítica serie de EA en PSOne, lista para servir de cara a la Navidad.

En esto del baloncesto virtual, nadie ha podido competir con EA Sports salvo ellos mismos, con anteriores entregas de *NBA Live* o con su reciente *NBA Street* en PS2. Aunque lo cierto es que en cuestiones de «NBA pura y dura», EA nunca ha tenido rivales. El baloncesto no es uno de los géneros más explotados en PlayStation, vaya. *NBA Hoopz* ha roto moldes en PS2, y *NBA Showtime* y *NBA Jam* estuvieron bien en los primeros meses de vida de la gris; pero en cuestión de simulación, parece que EA todavía lleva ventaja.

Quizás sea por eso que, como con la serie *FIFA*, EA Sports se limite cada año a actualizar el título. Año tras año, aparece un *NBA Live* calcado a los anteriores, con más pases, nombres y equipos actualizados, algún que otro retoque gráfico... pero el mismo juego. Este año, sin embargo, la cosa cambia. ¡Hay novedades! La más interesante, sin lugar a dudas, es la inclusión del rey del *basket*, Michael Jordan. Por si no te has enterado, Mr. Jordan ha vuelto a las canchas después de tres años de inactividad, aunque en esta ocasión vaya a ponerse la camiseta de los Washington Wizards en lugar de fichar por sus viejos amiguetes, los Chicago Bulls. Así pues, en *NBA Live 2002* podrás jugar con Michael Jordan de nuevo, como en los primeros juegos de la serie. Eso sí: primero, tendrás que desbloquearlo, porque Jordan es uno de los jugadores secretos. Hasta entonces deberás conformarte con tipos casi igual de geniales pero algo menos famosos, como Steve Francis, la estrella de los Houston Rockets que EA ha elegido en esta ocasión para la portada del juego.

«La novedad interesante es la inclusión del rey del *basket*, Michael Jordan»



Pruebas de habilidad. Continúan siendo muy divertidas, no te las pierdas.

Motor gráfico. La animación de los deportistas es más realista que nunca.

¿Pero aparte de los señores Jordan y Francis hay novedades? ¡Sí, sí, las hay! EA Sports ha confirmado públicamente que el motor gráfico de *NBA Live 2002* ha sido reprogramado desde cero, para solucionar los problemillas gráficos y de programación de *NBA Live 2001*. El resultado es realmente parecido a lo que vimos en el juego del año pasado, pero sí que se advierten mejoras en la animación de los jugadores, las texturas y el nivel de detalle de los estadios. El público continúa siendo algo «pixeloso», hasta casi hacer daño a los ojos en ciertos planos de cámara durante las repeticiones, pero el resto de elementos tienen mejor aspecto que nunca. Los jugadores se mueven mejor, tienen sus caras correspondientes —y reconocibles, si sabes algo de baloncesto— y se corresponden con sus auténticas complexiones y estaturas. También permanecen los mismos modos de juego de siempre —Exhibición, *Playoffs*— y las habituales pruebas de habilidad, en las que deberás puntuar para desbloquear personajes secretos o incluso estilos de peinado.

De hecho, lo que falla en *NBA Live 2002* no son los gráficos, mejorados; ni la animación, más realista; ni siquiera el sonido, con comentarios en castellano muy adecuados. Lo que no está a la altura del resto, como de costumbre, es el control. ¡No es muy intuitivo que digamos! Necesitarás mucha dedicación y costumbre para hacerte con él y manejar a los miembros de tu equipo como te gustaría. Ningún botón cuenta con las funciones a las que estás acostumbrado de otros juegos de baloncesto o de fútbol, y tendrás la sensación de que «los botones están cambiados» durante muchísimos partidos antes de mover a tus chicos en la pantalla con cierta soltura. ¿Será que nos hemos acostumbrado a la jugabilidad cómoda y frenética de *NBA Street* y *NBA Hoopz*? A lo mejor es culpa nuestra...



Enfrentamientos callejeros. ¿Un mano a mano contra Jordan, cuando consigas desbloquearlo?

VEREDICTO

PlayStation Magazine — Edición oficial española de

- **GRÁFICOS 8**
  Un motor totalmente reconstruido
- **JUGABILIDAD 7**
  Genial para dos jugadores
- **ADICTIVIDAD 7**
  No te enamorará para siempre...

CONCLUSIÓN

Ha mejorado gráficamente respecto al anterior, pero el control no es lo suficientemente intuitivo.





Armas a mares. Hay casi tantas como alienígenas



Inmigrantes ilegales. Los MIB tienen una severa política



MEN IN BLACK THE SERIES: CRASHDOWN

Hartos de tanta crítica, los «árbitros» se tiran a las armas.

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **5.990 (35,99€)**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
DESARROLLADOR **RUNECRAFT**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

MEDAL OF HONOR
***(PSMag37*, 10/10)**
Un *shooter* de la segunda guerra mundial atmosférico y de bella factura

QUAKE II
***(PSMag35*, 8/10)**
El papá de los juegos de tiros en primera persona y las matanzas multijugador garantiza una jugabilidad inmortal

Como premisa para un *shooter* en primera persona, *Men In Black* no está nada mal. Tanto el exitazo cinematográfico como la serie de dibujos animados (en la que se basa este juego) están repletos de todo tipo de formas de vida de ojos saltones que no sólo luchan entre sí, sino también con los agentes de la última y ultramoderna línea de defensa contra la peor escoria del universo. Eso por no hablar del potencial de diversión que se puede generar con un arsenal basado en tecnología ilegal y experimental de procedencia alienígena.

Pero ¿funciona en la práctica? En general, sí. Con sus misiones de objetivos múltiples y una acción que sigue un argumento (basado, en términos generales, en los episodios 'Syndrome' de la popular serie de dibujos), *Crashdown* tiene más de juego de tiros en primera persona a lo *Medal Of Honor* que de desenfrenado festival gore en plan *Quake II*.

Las misiones son imaginativas y logran sacar bastante variedad a lo que es en esencia una excusa de 26 misiones para convertir extraterrestres en charcos de gelatina mediante mogollón de armas a cuál más apetecible. Lo que empieza como una rutinaria misión de redada en la atracción de la casa encantada de Coney Island no tarda en escaparse de las manos. Para cuando llegue la última misión, los agentes Jay y Kay se habrán turnado para perseguir a un crustáceo homicida por el metro, infiltrarse con sigilo en un escondite para tomar fotos de reconocimiento del jefazo de una mafia alienígena, y para ser miniaturizados con el fin de aplastar los malvados planes de un raza de minúsculos y depravados Fmecks.

«Una excusa de 26 misiones para convertir *aliens* en gelatina»

La IA de los extraterrestres es gratamente variada y existen suficientes especies distintas como para mantener tu interés. El ingenioso arsenal es asimismo generoso, con artefactos tales como la Cosquilla Iónica y la muy bien denominada Amarga Verdad. Los puzzles son un punto débil, pero bueno, con su política de no mostrar vísceras (sólo explosiones de pringue) y su herencia de la serie animada, tal vez *Crashdown* esté dirigido al público más joven.

¿Que por qué sólo «tal vez»? Pues sencillamente porque, pese a sus elementos más cucos, resulta un *shooter* en primera persona muy divertido que da la sensación de querer ser más duro y sombrío. ¿Será algo a rectificar en una secuela, quizá? Sin duda, *MIB* ofrece aún mucho por explorar.. ●



TOMA NOTA

Mantén las distancias
Sólo porque tú puedas ver a un alienígena no quiere decir que ellos puedan verte a ti. Usa el sigilo y podrás acabar con gran parte de los contrincantes sin que lleguen a enterarse siquiera de que te encuentras en el mismo código postal, y no digamos ya detrás de ellos.

¡Ataca! Imparte la justicia humana con una Cosquilla Iónica

VEREDICTO




● GRÁFICOS 7
Veloces, pero carentes de detalle

● JUGABILIDAD 7
Buen intento de dar variedad a las misiones

● ADICTIVIDAD 6
Necesita un modo para dos jugadores

CONCLUSIÓN

Interesante, pero sin ese atractivo indeterminado de *MOH*, su evidente modelo a imitar



Looney Tunes: Perro & Lobo



La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO Perro & Lobo
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....



Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

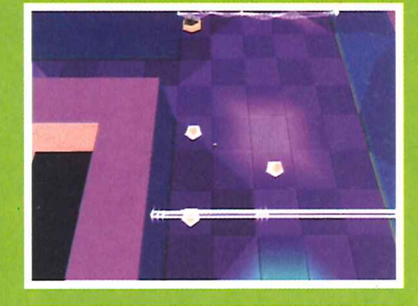
¿Cómo se llama el lobo?
1.- Sam
2.- Ralf
3.- Pat

El premio

Infogrames y *PlayStation Magazine* sortearán 15 juegos de *Perro & Lobo* entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta.

CONCURSO
Looney Tunes: Perro & Lobo

Un perro pastor, un rebaño de dulces y aleladas ovejitas y un lobo desastroso y hambriento son los ejes de este entretenido, divertido y original juego. Combina puzzles, aventura y comedia a raudales, fue portada del número 54 de *PSMag*. Agarra tenedor y cuchillo, afílate bien los dientes y pégale un buen mordisco. Te enganchará.











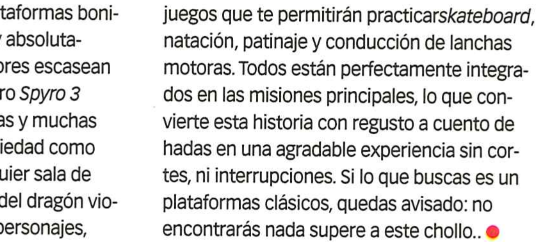


El Gran Bazar

Juegos de ayer a precios de ganga

SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN

DATOS PRECIO **3.990 (23,98€)** DISTRIBUIDOR **SONY**



Los juegos de plataformas bonitos, inteligentes y absolutamente encantadores escasean cada vez más, pero *Spyro 3* reúne todas esas características y muchas más: cuenta con suficiente variedad como para dejar por los suelos cualquier sala de juegos que se precie. Además del dragón violeta cuentas con otros cuatro personajes, todos y cada uno de los cuales tienen habilidades especiales que transforman sutilmente la jugabilidad. También hay un sinfín de minijuegos que te permitirán practicar*skateboard*, natación, patinaje y conducción de lanchas motoras. Todos están perfectamente integrados en las misiones principales, lo que convierte esta historia con regusto a cuento de hadas en una agradable experiencia sin cortes, ni interrupciones. Si lo que buscas es un plataformas clásicos, quedas avisado: no encontrarás nada supere a este chollo..



VEREDICTO

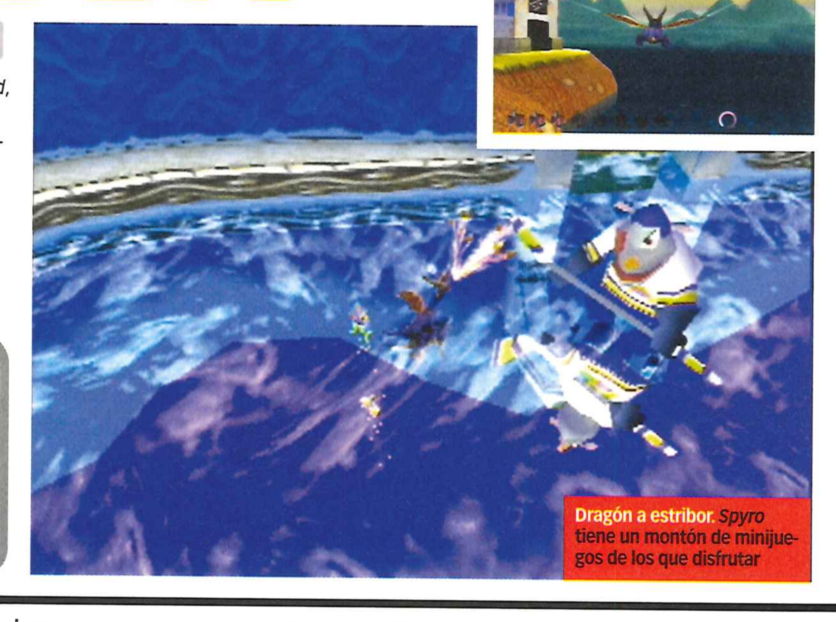


PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
Uno de los mejores del mercado, y ahora mucho más apetecible gracias a los recortes en el precio



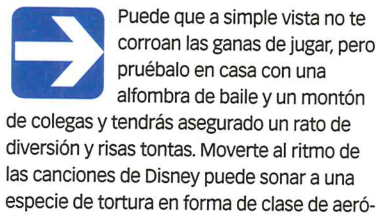
8/10



Dragón a estribor. *Spyro* tiene un montón de minijuegos de los que disfrutar

EL LIBRO DE LA SELVA

DATOS PRECIO **3.990 (23,98€)** DISTRIBUIDOR **SONY**



Puede que a simple vista no te corroan las ganas de jugar, pero pruébalo en casa con una alfombra de baile y un montón de colegas y tendrás asegurado un rato de diversión y risas tontas. Moverte al ritmo de las canciones de Disney puede sonar a una especie de tortura en forma de clase de aeróbic, pero en realidad es un ejercicio ridículo y la diversión es más bien fugaz.

Sin embargo, si no dispones de alfombra de baile o amigos de los que echar mano, *El libro de la selva* se convierte en un juego del rollo *Parappa* al que no tardarás en resistirte con excusas tan patilleras como «Lo siento, Baloo, pero tengo que irme corriendo al poblado de los hombres».

Menea el esqueleto. Fíjate en el movimiento de caderas del nene

VEREDICTO



PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
No se puede decir que la cosa dé mucho de sí

7/10

N-GEN RACING

DATOS PRECIO **2.695 (16.20€)** DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**

Las carreras de cazas a reacción son de lo más divertidas. Van tan rápido los condenados...

Y *N-Gen Racing* se las ingenia perfectamente para empapar del más puro realismo propio de un simulador de vuelo a 400 km /h a este frenético juego de carreras. El juego, que es rabiosamente rápido y que incluye un modo al estilo de *Gran Turismo* que te permite comprar y mejorar un variado surtido de cazas a reacción reales (además de un modo para dos jugadores más que decente), es un producto muy logrado, por no mencionar el hecho de que el arsenal de cohetes, cañones y misiles consiguen que las carreras ya tensas de por sí resulten mucho más emocionantes. Pero ten cuidado: no te vayas a creer que pilotar estos cazas es tarea fácil, porque vas a sudar tinta para conseguir alzarte con la victoria ante los señores del aire. No obstante, los que tengan tiempo y paciencia para perseverar le sacarán mucho jugo. Y encima, con unos gráficos increíbles y una banda sonora para caerse de culo.

VEREDICTO



PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
Imagínate un Wipeout sólo con cazas. Divertido y un desafío con todas las de la ley

8/10



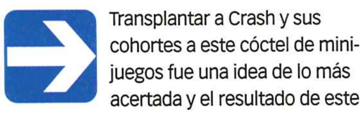
Échale cajones. Una fiesta saltarina con muchas cajas de por medio

CRASH BASH

DATOS PRECIO **3.990 (23.98€)** DISTRIBUIDOR **SONY**

Transplantar a Crash y sus cohortes a este cóctel de minijuegos fue una idea de lo más acertada y el resultado de este esfuerzo infravalorado es uno de los mejores juegos en grupo del panorama. Los minijuegos en sí son bastante sencillos: la diversión reside en machacar a tus colegas (no hay nada comparable a sacar a tus colegas a empujones de una plataforma helada a lomos de un oso polar).





Primera vuelta. Tendrás que correr en circulos un ratito

En otros juegos tendrás que lanzar bombas a diestro y siniestro, librar batallas de tanques en laberintos, botar a mandos de zancos con muelles y vértelas y deseártelas a cuatro bandas en *Pong*.

Destila un equilibro perfecto y a los jugadores ocasionales les resultará fácil pillarle el tranquillo, aunque a los más curtidos también les picará el gusanillo. No obstante, la cosa termina siendo algo repetitiva: indudablemente, de donde sacarás más partido será del *Pong*.

VEREDICTO



CONCLUSIÓN
Entretenido pero no lo bastante variado como para hacerte repetir incesantemente



7/10



Monstruo. Sí, sí, como si nos fuéramos a morir de miedo

ALADDIN: LA VENGANZA DE NASIRA

DATOS PRECIO **3.990 (23.98€)** DISTRIBUIDOR **SONY**

Disney saquea su catálogo clásico de nuevo: ha elegido uno de sus mejores títulos para convertirlo en un juego de plataformas en 3D rápido y muy logrado que además captura las bromas de los dibujos animados de la película más que bien.

Aladdin: la venganza de Nasira va destinado básicamente a los más jóvenes, y puede ser poco estimulante u original, pero resulta entretenido (un rato como mucho). Los juegos adicionales a los que se accede al terminar el nivel o los paseos en alfombra mágica a toda pastilla aliñan un poco el panorama, pero resulta un tanto sosa para los jugadores algo más maduros. Para críos, vaya

VEREDICTO



CONCLUSIÓN
Un juego para niños variado, pero con poco gancho para los jugadores más crecidditos



6/10

MARTIAN GOTHIC UNIFICATION

DATOS PRECIO **2.990 (17,97 €)** DISTRIBUIDOR **TAKE 2**



A primera vista, *Martian Gothic* tiene pinta de ser otro de los interminables clones de *Resident Evil*, pero lo único que puede decirse de él es que es un insulto a los clones. No es que tenga algunos toques ordinarios o banales, sino que es malo en todos los aspectos imaginables. La jugabilidad gira entorno a una interminable serie de puzzles tediosos del estilo «llave / puerta» en los que encima tienes que vértelas con un sistema de control completamente desastroso. Los fondos dan la talla, pero los personajes son simples, al igual que el resto de este aburrido juego. Cuando salió se podía considerar una baratija aburrida. No obstante, a estas alturas la entrega se queda con el «aburrida» a secas

VEREDICTO





CONCLUSIÓN
Un pobre y aburrido clon de *RE* con una jugabilidad de pena

2/10

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

DATOS PRECIO **2.490 (14,97 €)** DISTRIBUIDOR **PROEIN**



Aunque no sea un deporte que mueva masas como la Fórmula 1, el motocross es un espectáculo para tus ojos. *Championship Motocross* es una maravilla, mucho mejor que la mayoría de simuladores de motos que hay en el mercado. Dispone de 12 circuitos, cuatro campeonatos y un modo para dos jugadores, entre otras características, que harán salpicar tus aburridas tardes de domingo de barro y diversión a raudales. El control es suave, la dificultad elevada (como corren los condenados motoristas controlados por la CPU) y los gráficos fantásticos, aunque les falte un poco de detalle. En general, *CM* es un juego magnífico que no se ve afectado por el paso del tiempo, aunque le falte esa chispa o ese toque de genialidad.

VEREDICTO



CONCLUSIÓN
Magnífico y uno de los mejores juegos de motos para la PS

7/10

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

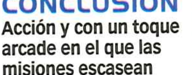
DATOS PRECIO **2.490 (14,97 €)** DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**

¿Simuladores de vuelo? Demasiado aburridos... ¿*Shoot 'em ups*? Demasiado superficiales... La solución es fácil: combínalos y obtendrás una explosión de alucine que no te pedirá que te rompas mucho los cuernos. *Eagle One* consigue fusionar con éxito ambos géneros para ofrecer una emocionante dosis de acción de campaña con combates aéreos incluidos. Hay mucha niebla para reducir el *pop-up*, con lo cual se consigue mantener un rimo decente, y aparte de eso, no hay otros fallos destacables. Incluso cuenta con un modo para dos jugadores en que tendrás que enfrentarte tanto a combates aéreos como a colectivas.

VEREDICTO





CONCLUSIÓN

Acción y con un toque arcade en el que las misiones escasean



4/10

WIPEOUT FUSION

CUÁNDO DICIEMBRE · QUIÉN SONY · DÓNDE WWW.SONY.COM

PREVIEW Velocidad de vértigo, circuitos imposibles y 128 bits para darle cancha



Uno de los juegos más esperados en PS2 ha sido siempre, incluso desde antes de existir la consola, el primer *WipEout* que funcionara con nada menos que 128 bits de potencia. Las razones para justificar esa impaciencia son fáciles de adivinar: si *WipEout*, y especialmente *WipEout 2097*, exprimieron la PSone con mejores gráficos, más velocidad y más suavidad que ningún otro juego en la gris, ¿qué podría hacer un juego así en PS2?

Sin embargo, tampoco les falta razón a quienes opinan que la serie tocó techo con *WipEout 2097*. La tercera parte, después, era todavía más «bonita», pero no ofrecía una experiencia tan pura ni tan equilibrada. *Wip3out* era algo así como «un *WipEout* para todos los públicos», más fácil de asimilar que sus antecesores, pero algo menos emocionante. Studio Liverpool simplificó un poco el control, redujo la IA de las naves enemigas, diseñó circuitos con mejor visibilidad y mayor libertad de movimiento... Vaya, que los puristas de la serie estaban encantados de ver una tercera parte, pero también se sintieron algo «traicionados» por su bajo nivel de dificultad.

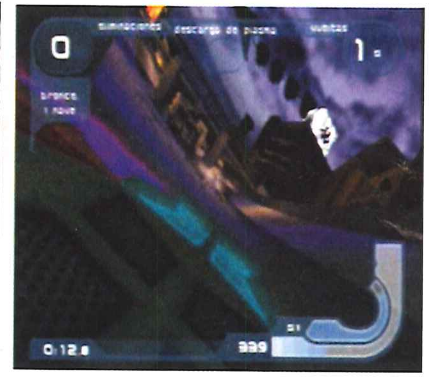
Con semejante trayectoria, *WipEout Fusion* tenía un amplio abanico de posibilidades: regresar a los orígenes puros del primer *WipEout*, evolucionar en cuanto a diseño y pureza de control como el segundo juego, simplificarse como el tercero... Pero ¿qué ha hecho al final? ¡Ha hecho algo muy raro: cambiar!

No sabríamos decir si *WipEout Fusion* es más fácil o más difícil que alguno de sus antecesores, en realidad. Es más... las dos cosas a la vez. Muy diferente. Studio Liverpool ha aumentado la importancia de las batallas, las armas, las trampas, los adversarios y el uso de los turbos; pero al mismo tiempo, aquí se ha prestado menos atención al diseño exigente de los circuitos. Las pistas son más anchas que nunca, con atajos e incluso áreas abiertas de vez en cuando en las que hacer casi lo que te dé la gana. Las colisiones contra las paredes laterales resultan casi imposibles, ya que casi siempre las rozarás sin llegar a «chocar». La importancia del nivel de escudo de la nave es mayor, puesto que esta vez los ataques que recibes son mucho más numerosos y resulta casi imposible completar más de dos vueltas sin reponer energías en el área de boxes.

¡Velocidad! Con cualquiera de las cuatro cámaras del juego, la sensación de velocidad es espeluznante.

> **«*WipEout* se decanta por el espíritu combativo y frenético de la serie *F-Zero* de Nintendo»**


Enemigos. Son tantos y tan malvados, que a veces te parecerá estar jugando a un *F-Zero* para PS2.




Boxes. Ésta es la pinta que tiene la zona de boxes ahora. Rarita, ¿eh?

Y, por supuesto, como habrás imaginado ya, la cantidad de naves que compiten en cada prueba es muy superior a los seis prototipos que participaban en las carreras de los títulos anteriores. ¡Ahora son 16! ¡Nada menos que 16! Lo que implica unas salidas durísimas, estilo Fórmula 1, en las que tendrás que esquivar infinidad de enemigos sin apenas espacio para maniobrar, perdiendo una importante cantidad de escudo con los roces.

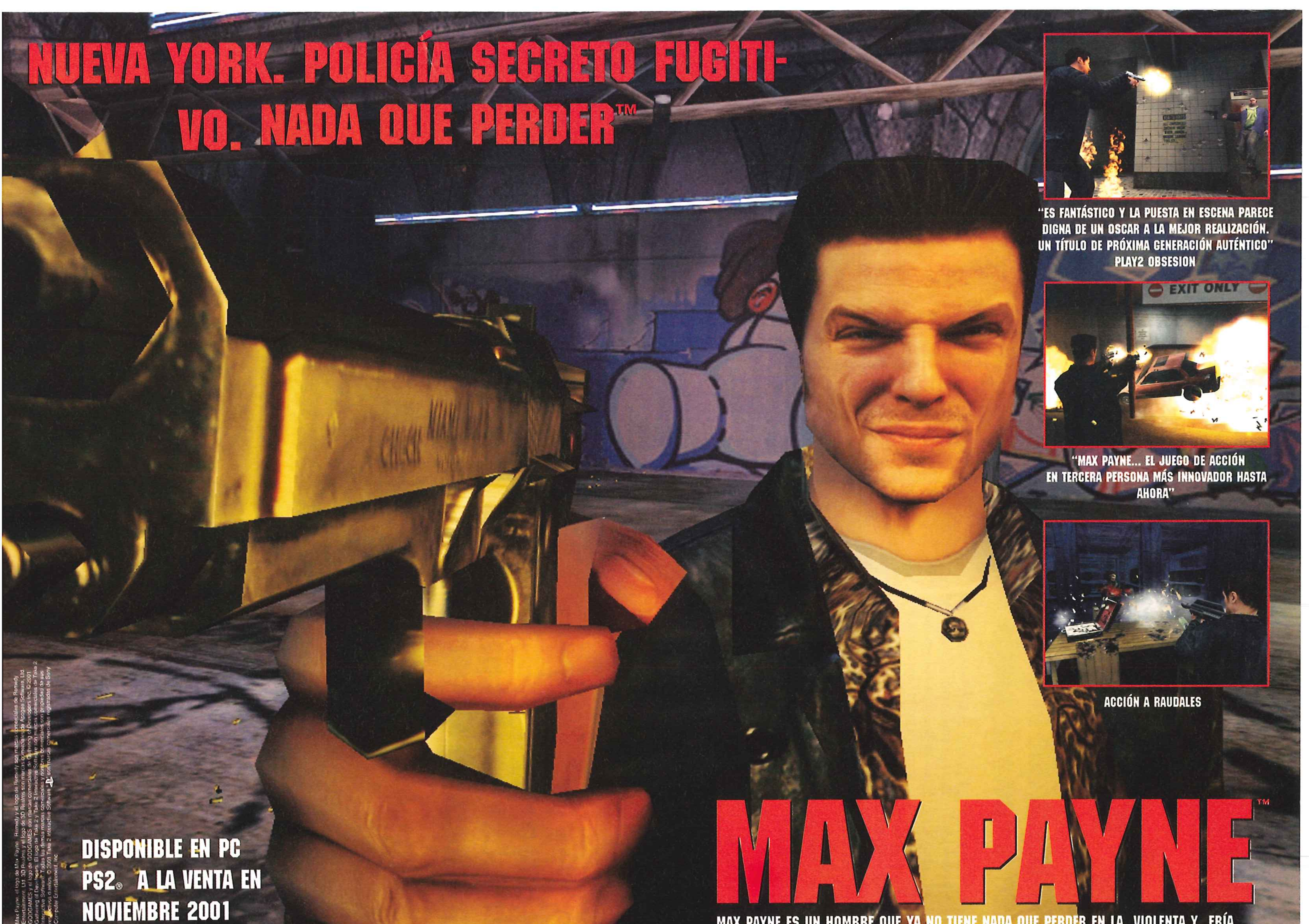
En definitiva, podría decirse que *WipEout* se decanta por el espíritu combativo y frenético de la serie *F-Zero* de Nintendo, más que por la sencillez y sobriedad de sus antecesores. Aunque el control de las naves será tan suave y fabuloso como siempre, la experiencia de juego promete ser muy diferente. ¿Tanto como para defraudar a los incondicionales de la saga? Puede... Déjanos ver el juego final para llegar a una conclusión.

¡Cyber-marcha!

Turbos
Como en toda la serie, conocer la posición de los turbos en cada circuito te dará mucha ventaja.

Naves / Marcas
Las diferencias en el control de las diferentes naves son abismales, como siempre.

Armas
Si crees que te bastará con un buen control para ganar carreras, vas listo. ¡No tengas piedad!


NUEVA YORK. POLICÍA SECRETO FUGITI-
VO. NADA QUE PERDER™
"ES FANTÁSTICO Y LA PUESTA EN ESCENA PARECE DIGNA DE UN OSCAR A LA MEJOR REALIZACIÓN. UN TÍTULO DE PRÓXIMA GENERACIÓN AUTÉNTICO"
PLAY2 OBSESION
EXIT ONLY
"MAX PAYNE... EL JUEGO DE ACCIÓN EN TERCERA PERSONA MÁS INNOVADOR HASTA AHORA"
ACCIÓN A RAUDALES
MAX PAYNE™
MAX PAYNE ES UN HOMBRE QUE YA NO TIENE NADA QUE PERDER EN LA VIOLENTA Y FRÍA NOCHE. UN POLICÍA SECRETO CONVERTIDO EN FUGITIVO, ACUSADO DEL ASESINATO DE SU MEJOR AMIGO, Y AHORA PERSEGUIDO POR LA POLICÍA Y LA MAFIA. MAX ESTÁ CONTRA LA PARED LUCHANDO UNA BATALLA SIN ESPERANZAS DE VENCER PREPÁRATE PARA EL JUEGO DE ACCIÓN DEFINITIVO EN PS2. PREPÁRATE PARA EL DOLOR......
DISPONIBLE EN PC
PS2® A LA VENTA EN
NOVIEMBRE 2001
Max Payne, el logo de Max Payne, Remedy y el logo de Remedy son marcas comerciales de Remedy Entertainment Ltd. 3D Realms y el logo de 3D Realms son marcas comerciales de Apogee Software, Ltd. GODGAMES y el logo de GODGAMES son marcas comerciales de Gathering of Developers Inc. © 2001 Gathering of Developers. El logo de Take 2 y Take 2 Interactive Software son marcas comerciales de Take 2 Interactive Software. Todas las demás marcas comerciales y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. © 2001 Take 2 Interactive Software. son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment, Inc.
DESARROLLADO POR:
REMEDY
PRODUCIDO POR:
3D REALMS
PUBLICADO POR:
GODGAMES
PC CD-ROM
PlayStation.2
aDeSe 18
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
MAXPAYNE.COM

N.Y.RACE

CUÁNDO INVIERNO · QUIÉN WANADOO · WEB WWW.KALISTO.COM

PREVIEW

Parece que *El Quinto Elemento* todavía da juego



Seguro que recuerdas *El Quinto Elemento,* uno de los juegos de aventuras más terribles que ha cargado tu PSone. La licencia de la película era lo suficientemente llamativa como para que el juego saliera en PC y PlayStation. Fuese bueno o malo, *El Quinto Elemento* consiguió no pasar desapercibido a nadie. Y ahora, tres años más tarde, Kalisto repite el procedimiento. *NY Race* también está basado en la película de Bruce Willis, si bien esta vez Bruce no aparece por ningún lado. El género del juego también es muy diferente, y la consola que tiene el *placer* de cargar el juego en esta ocasión es la incansable PS2.

¿Recuerdas la secuencia de «carreras» de *El Quinto Elemento,* cuando Bruce huye a todo trapo de la pasma en su cybertaxi por las «calles aéreas» de Nueva York, entre edificios y puentes? ¡Era lo mejor de la peli! Tan interesante, que Kalisto ha decidido basar todo un juego en ese entorno: carreras futuristas de vehículos aéreos en la Nueva York del futuro. Desde luego, la idea es buena.

Lo complicado en estos casos suele ser la conversión de una *buena idea* en un *buen juego*. En esto de las carreras futuristas no queda mucho por inventar... Pero *NY Race* cuenta con una característica que realmente lo diferencia de cualquier *WipEout, Rollcage, SCARS* o *F-Zero,* y es que ¡aquí no hay pista! Hay un determinado circuito al que dar vueltas, sí, pero sin suelo. Los vehículos son totalmente aéreos, y se controlan más o menos como un avión en un simulador de vuelo. Puedes girar a derecha o izquierda, subir, bajar, caer en picado, etc. De hecho, puede que ése sea al mismo tiempo el principal atractivo y el más serio problema de *NY Race,* su «verticalidad».

Como en la mayoría de juegos de carreras futuristas, uno de los componentes primordiales de su mecánica de juego son los ítems. Deberás recoger los cristales rectangulares que hay por ahí para conseguir turbos o ataques con los que quitar de en medio a tus adversarios. Y ahí está el problema: si en un juego «sobre suelo» resulta difícil recoger todos los ítems, ¿te imaginas lo complicado que es tomar esos ítems aquí, donde el circuito es más «alto» que ancho? Muchas veces ves el cristal/ítem justo delante de ti, más alto o más bajo de donde tú estás, y no te da tiempo a ascender o descender lo suficiente para recogerlo. La única forma de alcanzar un ítem de vez en cuando es avanzar despacio o, a poder ser, aprenderse la localización exacta de todos los cristales, con la práctica. Pero si pisando el acelerador a tope es difícil alcanzar a los demás, no querrás ir todavía más despacio para ver con tiempo los cristales, ¿no?

En todo caso, esto de no poder recoger con facilidad los cristales no sería un problema tan grave si para ganar carreras bastara con pilotar bien tu vehículo. Lo malo es que no es así. Si prescindes de los turbos y armas, no tienes ninguna posibilidad de ganar una carrera (tus enemigos conocen bien la localización de estos cristales, y los usan). A estas alturas del desarrollo del juego, o Kalisto reduce la velocidad a la que avanzan las naves controladas por la CPU, o ponen cristales por todas partes para facilitarte un poco las cosas. Tal y como está, *NY Race* difícilmente llegará a ser un gran juego. De hecho, aparte de la banda sonora —*acid jazz* con aire *funky*, magnífica—, el resto del juego necesitará un buen arreglo si espera triunfar en las tiendas.

«Deberás recoger los cristales rectangulares para conseguir turbos o ataques»







Cristales. ¡Eh, ahí hay un cristal, un cris...! Vaya, otro que se me escapa.



Poligonazos. Los gráficos no son el punto fuerte del juego, la verdad. Hasta PSOne usa más polígonos..



Colorines. No cabe duda de que la NY del futuro será muy vistosa. Mucho más que la de la peli...

Elemental, querido quinto

- **Personajes** Aparecen los personajes de la peli, cada uno con un vehículo propio y característico. Mr. Willis, por supuesto, conduce el taxi de la peli.
- **Cristales** Los cristales que recoges por el camino te servirán para obtener turbos y ataques.
- **Atajos** En casi todos los circuitos hay algún atajo, pero no todos son seguros. En el túnel del tren, por ejemplo, puedes encontrarte con una locomotora de frente...

RAYMAN M



CUÁNDO INVIERNO QUIÉN UBISOFT DÓNDE WWW.UBISOFT.ES

PREVIEW

Rayman vuelve a la carga, pero esta vez, con sus amiguetes



Los modos multijugador están de moda, especialmente en lo que a juegos para peques se refiere. Con *Crash Team Racing* descubrimos de una vez por todas el auténtico valor de un MultiTap; revivimos la experiencia con *Crash Bash,* este mes con *Winnie the Pooh,* ¡y ahora un *Rayman*! En fin, la conclusión a la que han llegado los más potentes cerebros de nuestra redacción es la siguiente: si quien tiene un amigo, tiene un tesoro; quien tiene tres amigos, tiene un MultiTap. ¡Nunca la amistad había sido tan jugable!

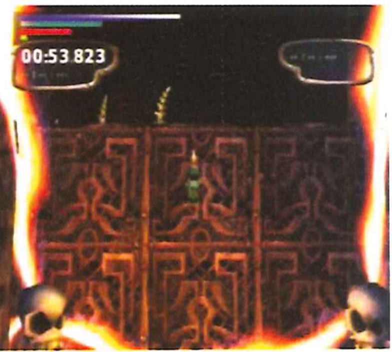
Pero no creas que *Rayman M* es algo parecido a un *Crash Bash,* ni mucho menos. Aquí aparecen ocho de los personajes que ya conociste en los *Rayman* de PSone —tres de ellos bloqueados al principio— y en *Rayman Revolution* para PS2. ¡Pero también aparecen los mismos escenarios! Con pequeñas modificaciones, pero básicamente los mundos que recorriste de cabo a rabo en *Rayman Revolution*. La diferencia fundamental entre ambos juegos es que, aquí, los niveles se juegan en forma de «competición». Estas competiciones se dividen en dos tipos: carreras y peleas. En los niveles de «carreras» compites tú solo, contra el reloj, y tienes que atravesar larguísimas y variadas secciones de plataformas para conseguir un tiempo determinado.

Los saltos son constantes en estos niveles: plataformas que atravesar, muelles que te lanzarán por los aires a gran altura, abismos que atravesar haciendo el «helicóptero» para planear... También te las verás con toda clase de obstáculos, algunos de los cuales desaparecen cuando disparas a determinados interruptores cercanos. Por todas partes verás también turbos, a lo *WipEout,* con los que ganarás velocidad momentáneamente (si lo haces bien, puedes enlazar varios turbos seguidos y atravesar largas distancias en pocos segundos).

Una de las cosas más atractivas de los niveles de «carreras» de *Rayman M* son los múltiples caminos y atajos. En ocasiones verás unas cajas de madera con un número que indica la cantidad de disparos que necesitas para romper estas cajas, que esconden caminos alternativos o muelles con los que saltar a entradas de atajos, túneles o caminos nuevos. ¡No dejes de explorar! Siempre habrá una pared nueva que escalar a toda velocidad, o un tobogán por el que resbalar más rápidamente que el que sueles utilizar, etc.



¡Corre, Rayman, corre! Si Forrest Gump hubiese tenido estos turbos, la historia habría sido muy diferente





Planea. Si no estás seguro de llegar a una plataforma con un salto normal, planea hasta ella

«Las competiciones se dividen en dos tipos: carreras y peleas»


Pelea. Las arenas son frenéticas, no dejes de moverte para librarte de los ataques enemigos

A-Rayman-do el hombro

Enemigos
Siempre pasa lo mismo en los modos multijugador: tus amigos se convierten en tus enemigos.

Personajes
Al principio sólo hay cinco disponibles, pero claro, Rayman es la estrella.

Mundos
Aquí encontrarás los mismos escenarios variados y coloridos de *Rayman Revolution*, pero rediseñados en forma de circuitos y escenarios de combate.

En cuanto a los combates... vaya, tampoco es que sean sangrientas peleas de dos rombos, la verdad. Se desarrollan en escenarios cerrados y gana el personaje que antes recoja cinco ítems en forma de esfera anaranjada. Puedes paralizar a tus enemigos disparándoles —se congelan durante unas décimas de segundo— y debes moverte rápido para evitar ser congelado y alcanzar todas las esferas tan rápido como te sea posible.

El juego final contará con cuatro mundos, cada uno de ellos compuesto por tres niveles de «peleas» y tres de «carreras», y con un mundo más de bonus cuando hayas superado estos cuatro. Un total de 30 niveles, no está mal. Aunque insistimos en que el atractivo principal de *Rayman M* —la «M» es de «multijugador»— serán los modos para varios jugadores.



Syphon Filter 3



Los usuarios de PSone estamos de enhorabuena: Sony ha completado la mejor trilogía de juegos de acción para PSone, *Syphon Filter*. Nunca un virus ha dado tanto de sí, provocando adicción al juego, pulgares en carne viva, trastornos de la personalidad, obsesiones y otras afecciones graves pero muy divertidas. ¿Quieres infectarte? Te lo ponemos muy fácil.

La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO ***Syphon Filter 3***

PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

Una de las misiones de *Syphon Filter 3* tiene lugar en un país centroamericano. ¿Sabrías decirnos cuál?

1.- Costa Rica
2.- Nicaragua
3.- Panamá

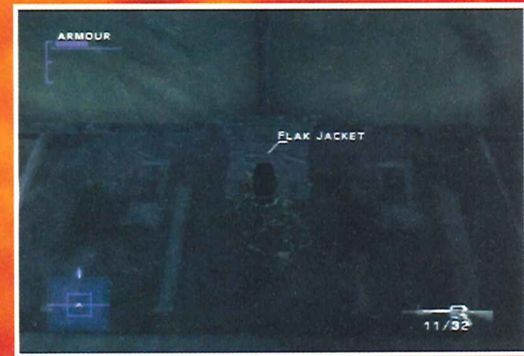
El premio

Sony y *PlayStation Magazine* sortearán 50 juegos promocionales de *Syphon Filter 3* entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta


HEALTH
TARGET
DANGER
10




ARMOUR
27/79


ARMOUR
FLAK JACKET
11/32


syphonfilter 3
Sentencia Final


PlayStation


SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

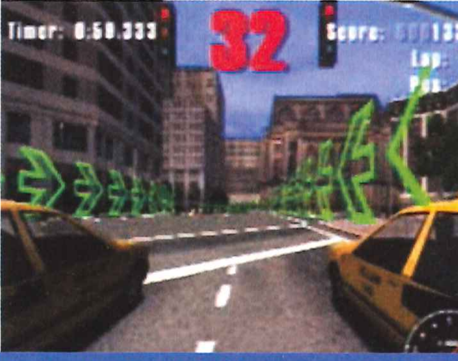

NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe
+18



Ciudades. El urbanismo americano es muy diferente al europeo, y el tráfico también. Enseguida notarás las diferencias...



¿Circuitos cerrados? El tráfico de la ciudad se mueve con absoluta libertad por las calles adyacentes

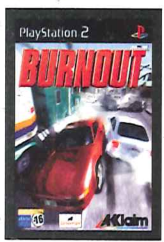


Puntos. Pasar cerca de otros coches sin tocarlos, te dará puntos y aumentará tu barra de turbo

BURNOUT

AVISO LEGAL: no haga nada de lo que aquí vea con su coche

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **9.990 (60,04 €)**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
DESARROLLADOR **CRITERION GAMES**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+ 16**
IDIOMA **MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: *Ridge Racer Type 4* *(PSMag28, 10/10)*
El mejor arcade de carreras de PSone, sin duda.

PS2: *Ridge Racer V* *(PSMag 47, 8/10)*
Genial, aunque no tanto como *BurnOut*.



***BurnOut* es una de esas cosas que pasan una vez en la vida.** Difícilmente volveremos a ver un juego tan adictivo, rápido y genial como éste en PS2. Puede que nunca. A no ser que se trate de una continuación, porque títulos tan irrepetibles como *MGS*, *Driver* o *Gran Turismo* no se dejan eclipsar por juegos que no sean sus propias continuaciones.

A estas alturas, seguro que conoces *Metropolis Street Racer*, uno de los juegos estrella de Dreamcast: carreras urbanas, en ciudades reales enormes. Y también conoces *GT3*, claro. Y la serie *Need For Speed*. Y *Ridge Racer*. Pero ¿a que nunca habías imaginado la conjunción —casi astrológica— de lo mejor de todos esos juegos? La conducción de un *Gran Turismo* con la velocidad de un *Ridge Racer*, las ciudades gigantescas y detalladísimas de *MSR* con el tráfico de *Driver*, los desperfectos de *Need For Speed* con la inteligencia artificial de... ¿Spielberg?

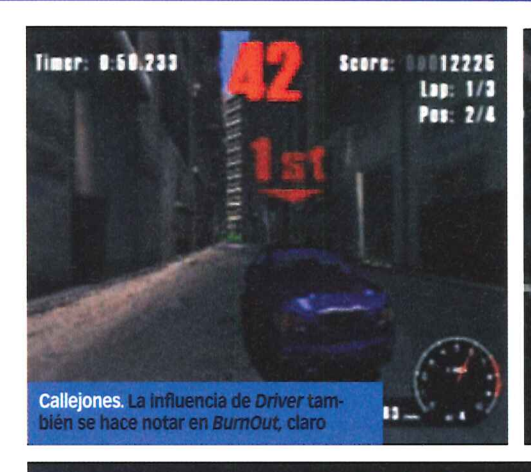
Es difícil comparar la IA del tráfico civil de *BurnOut* con la de otro juego de carreras, la verdad. La gente te pita cuando realizas maniobras peligrosas o les das un buen susto. Si conduces en dirección contraria, los coches, camiones, autobuses y furgonetas se echan a un lado como posesos, lanzándote ráfagas de luz con las largas y produciendo accidentes entre ellos. En los semáforos, el tráfico se para o continúa dependiendo de la luz encendida en ese momento. Los coches señalizan con los intermitentes los cambios de carril o de sentido ¡e incluso algunos vehículos se adelantan entre sí en las carreteras de montaña, como el tráfico real! En definitiva, *BurnOut* es un juego de carreras con los mejores elementos de los máximos exponentes del género —y aquí hablamos de todos los soportes— y ambientado en ciudades increíblemente grandes y detalladas con un tráfico perfectamente creíble. Es algo sorprendente. Si fuese un poco más lento y algo menos escatológico, *BurnOut* sería el software ideal para las cyberautoescuelas que proliferan por ahí. Pero claro, después de jugar a algo como *BurnOut*, se te quitarán las ganas de conducir un coche real para siempre...

Lo decimos totalmente en serio: *BurnOut* tiene efectos secundarios. Funciona a tal velocidad y el entorno en el que te mueves es tan real, que conducir después de un par de horas de juego no es nada aconsejable. La sensación de velocidad de este juego es superior a la de cualquier título en el que conduzcas vehículos dotados de ruedas. Esto hace que, después, al tomar un coche real, todo parezca... «lento». Si habitualmente te empiezas a poner nervioso al alcanzar los 120 por hora, después de jugar con *BurnOut*, a 160 irás medio dormido.

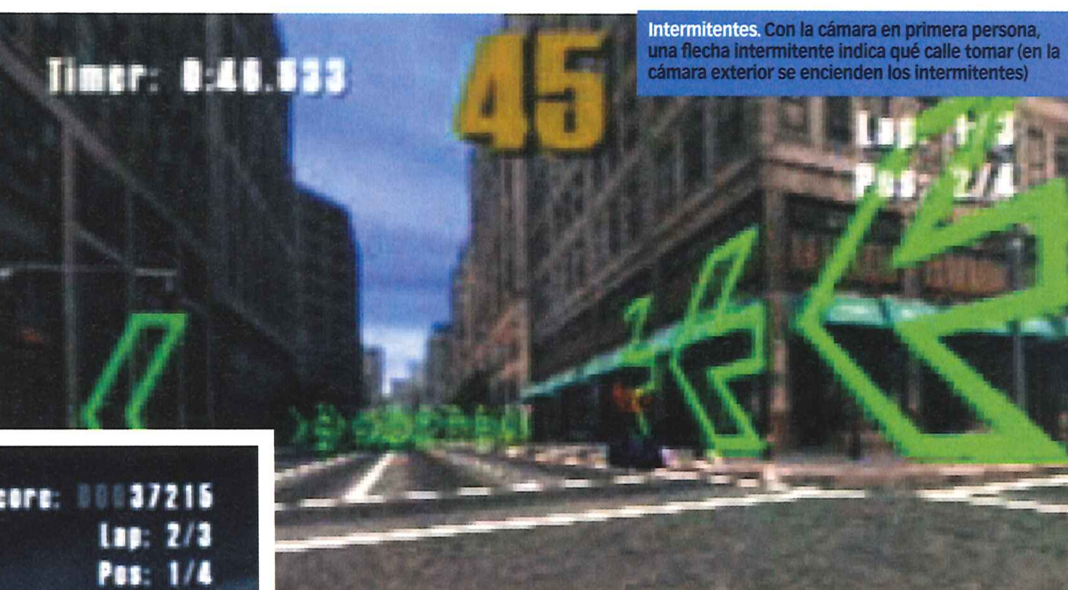
Por supuesto, nosotros jamás te aconsejaríamos alcanzar esas velocidades con un coche real —te recordamos que es totalmente ilegal—, pero lo decimos sólo por si eres *uno de esos locos* que hay por ahí. No obstante, para obtener en una carretera de verdad las sensaciones que produce *BurnOut*, necesitarías un buen puñado de caballos y centímetros cúbicos. Comenzarías a sentir el mismo tipo de cosas al pasar de los 220, y eso es algo que conseguirás con pocos coches. Afortunadamente. Porque una de las cosas que más veces se experimenta con *BurnOut* es el clásico susto de muerte al toparte con

«Lo decimos totalmente en serio: *BurnOut* tiene efectos secundarios»

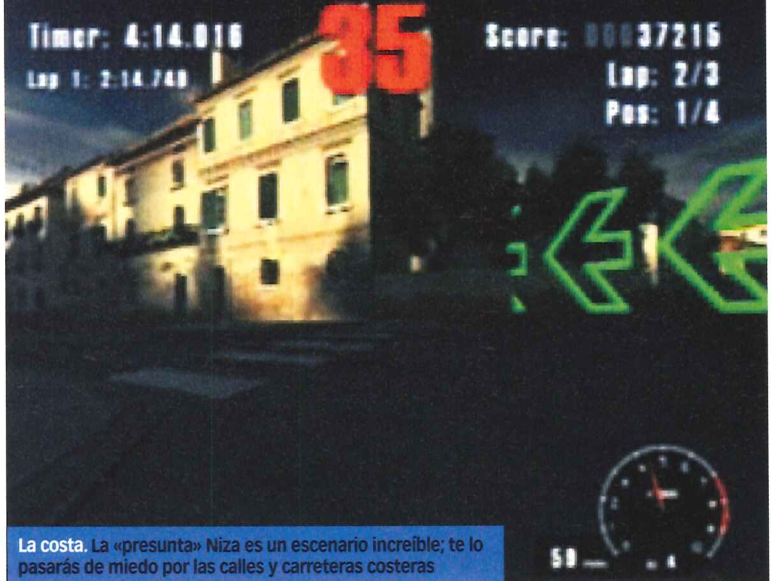
CARACTERÍSTICAS • **Dos modos de juego secretos • 16 circuitos en 7 escenarios/ciudades diferentes • El espectacular motor gráfico de *AirBlade***



Callejones. La influencia de *Driver* también se hace notar en *BurnOut*, claro



Intermitentes. Con la cámara en primera persona, una flecha intermitente indica qué calle tomar (en la cámara exterior se encienden los intermitentes)



La costa. La «presunta» Niza es un escenario increíble; te lo pasarás de miedo por las calles y carreteras costeras

¿Ridge qué? Los túneles parisinos no sólo se parecen a los de *RR*. Échale un vistazo a *Ronin*, a ver si te suena esto...

un camión que sale de la nada, en una curva sin visibilidad, dejándote hecho trizas.

¿Alguna vez has ido *rapidito* por un área poblada y te has visto a ti mismo enfrentándote a un semáforo en ámbar, a lo lejos, sin nadie más delante de ti? Si eres la clase de persona que todos deberíamos ser, en una situación así decelerarías y pararías el coche al llegar al semáforo, ya en rojo. Pero si has jugado demasiado a *BurnOut*, en un caso como ése acelerarás. A tope. El semáforo se pondrá en rojo un par de segundos antes de sobrepasarlo y cerrarás los ojos al atravesar el cruce rezando todo lo que sabes... Insistimos en que TAMPOCO te aconsejamos hacer esto. Sólo queremos que entiendas las sensaciones que experimentarás con este juego.

Si a todo esto le sumas una amplia variedad de vehículos —todas las clases disponibles desde el principio, con modelos secretos que desbloquear de cada una— y circuitos, la calidad de los gráficos, el Dolby Surround, la banda sonora interactiva que se intensifica cuando las situaciones se vuelven especialmente tensas, etc., lo que queda es un juegazo imprescindible. La evolución de los campeonatos es sublime. Si en los primeros circuitos piensas que no puede haber nada más difícil de superar, después verás que ¡algunos trazados te obligan a tomar calles en dirección prohibida! ¡Calles estrechas por las que vienen coches! Y si crees que no puede haber nada peor que eso, después te verás corriendo al anochecer, sin visibilidad, o en plena noche (cuando resulta complicado diferenciar las luces de las farolas y escaparates de las de los coches, a esa velocidad). Y si crees que no puede haber nada peor que eso... ¿Empiezas a hacerte una idea de la «curva de dificultad» de *BurnOut*?

También quieres tener una idea aproximada del aspecto en movimiento de *BurnOut*, échale un vistazo a las persecuciones de coches en *Ronin*, porque el juego está claramente inspirado en esa película. Aunque finalmente no se haya utilizado una de sus secuencias como introducción en el juego —como se había planificado en principio—, no te costará encontrar escenarios prácticamente idénticos a los del filme: las carreteras de montaña, los barrios costeros y las casitas amarillentas de Niza; el centro urbano de la capital francesa... Pero claro, también se han añadido escenarios totalmente diferentes, como las clásicas autopistas y carreteras secundarias americanas o la gran ciudad estilo Nueva York con callejuelas llenas de basura a lo *Driver*, y complejos de puentes como los de Seattle en *GT3*. Una gozada.

Sería imposible contarte aquí todo lo que *necesitas* ver en *BurnOut*. Y también sería imposible encontrarle defectos que justifiquen el punto que le falta para un 10/10. Si no se lo hemos dado, es sólo porque... todavía podría mejorar. Podría ser un poco menos difícil, los coches podrían contar con licencias oficiales y los vehículos no son tan detallados como los de *GT3* (algo lógico, si tienes en cuenta que en *GT3* hay seis por circuito y aquí cientos). Pero aparte de eso, es perfecto. Especialmente a 60 Hz, la opción de la que carecía el simulador de Polyphony Digital en la desvergonzada versión PAL. ●

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 9
Pocos se atreverán a mejorar esto

■ JUGABILIDAD 10
Indescriptible, inigualable

■ ADICTIVIDAD 10
Es sencillamente imposible dejarlo

CONCLUSIÓN

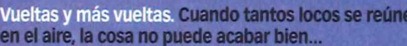
Un *GT3* con la velocidad de un *Ridge Racer*, la enormidad de un *Driver* y la jugabilidad de un *Need For Speed*. Difícilmente superable.





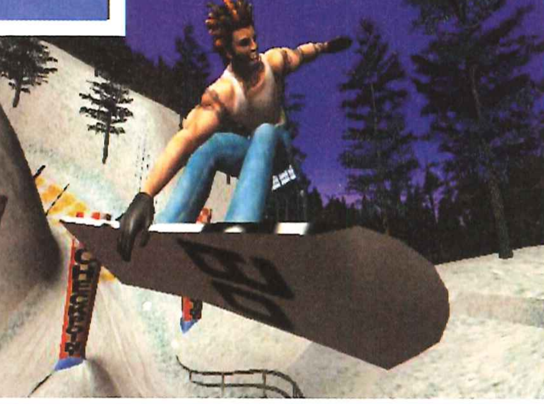
¿Quieres ser mi amigo? Esta vez, la agresividad de los demás corredores hacia ti varía en función de tu actitud





Vueltas y más vueltas. Cuando tantos locos se reúnen en el aire, la cosa no puede acabar bien...





Psymon. Psymon es otro loco (de hecho, más bien psicópata) que se incorpora al plantel de zumbados de *SSX*

SSX TRICKY

EA vuelve a lanzarse por las pendientes de la diversión

DATOS



- DISPONIBLE **SÍ**
- PRECIO **10.990 (66,05 €)**
- DISTRIBUIDOR **EA SPORTS**
- DESARROLLADOR **EA SPORTS BIG**
- RESTRICCIÓN DE EDAD **N/D**
- IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
- JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: ***COOL BOARDERS 3*** **(*PSMag24*, 8/10)**
Más simulador que arcade, pero igual de divertido.

PS2: ***SSX*** **(*PSMag49*, 9/10)**
Si no te lo compraste cuando salió, muy mal. Si has esperado hasta ahora, mejor olvídalo y compra *Tricky*.

Hace aproximadamente un año, al poco de salir a la venta la bestia negra de Sony, saltó a la palestra un juego de *snowboard* y piruetas varias que, sin muchos aspavientos, se coló en la lista de los juegos más vendidos como el que no quiere la cosa. La verdad es que, al primer *SSX*, méritos no le faltaban: unos gráficos y animaciones espectaculares; un sistema de control terriblemente eficaz; unos escenarios que quitaban el hipo; y, por encima de todo, una jugabilidad endiablada y adictiva a más no poder. Con estas lindeces bajo el brazo, no era de extrañar que EA Sports se sacara una secuela de la manga tarde o temprano... El problema de *SSX Tricky* es precisamente éste: que no deja de ser una secuela. O dicho de otro modo, se ha retocado todo para que todo siga igual. Aunque... ¿qué tiene esto de malo?

SSX Tricky, como su nombre indica (*trick* significa «acrobacia» en inglés), se ha orientado hacia las piruetas como modo de vida. Los desarrolladores de EA, conscientes de que éste fue uno de los aspectos que hicieron triunfar al original, han incorporado las *übertricks* (algo así como «megapiruetas») al ya de por sí desfasado surtido de acrobacias existentes. Cuando la barra de «Boost» (rebautizada con el nombre de «Tricky») está al máximo, tu corredor puede realizar una *übertrick* pulsando ? y un botón lateral. Si consigues realizar seis *übertricks*, la barra de aceleración se mantendrá al máximo para el resto del recorrido, con lo cual podrás utilizar el impulso de adrenalina sin que se gaste ni un ápice.

Los circuitos de carreras se han modificado ligeramente para evitar esos «atascos de personal» que tenían lugar en el primer *SSX*, ensanchando las pistas y haciendo que las distancias entre los personajes sean mayores, y los circuitos para el modo *Showoff* ahora ofrecen un sinfín de barandas que no aparecen en las demás modalidades. Aparte de eso, los circuitos se han retocado más bien poco (con la excepción del impresionante Snowdream), aunque se han incorporado un par de pistas más para que no se diga.

Como no podía ser de otro modo, también se han añadido nuevos personajes y se han potenciado, digamos, las «cualidades» de algunos (Elise, por ejemplo, debe tener serios problemas de verticalidad). Además, para darle más salsa al asunto, varios de los personajes cuentan con voces de actores de Hollywood, con lo cual el hecho de no haber traducido el juego queda, hasta cierto punto, —ojo, sólo hasta cierto punto— justificado.

> «Se ha retocado todo para que todo siga igual»

La guinda final la ponen unos extras que permiten contemplar desde el proceso de creación de los personajes hasta las sesiones de doblaje que realizaron Billy Zane y demás en los estudios de grabación. Una pequeña joya para acompañar una gran obra.

En cualquier caso, la pregunta que no deja de venirnos a la cabeza es: ¿justifican todos estos cambios una nueva entrega y 10 mil cucas más? Mmm... tal vez no. Pero, ¿acaso por ello deja de ser un juego estupendo? (De hecho, mucho más estupendo que el primero). ¿Y no engancha todavía más? ¿Y no es más divertido, más jugable, más completo... «más mejor»? Entonces... ¿a qué esperas para comprártelo?

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

- **GRÁFICOS 9** — Brillantes y espectaculares
- **JUGABILIDAD 10** — ¡Menudas piruetas, menudo control!
- **ADICTIVIDAD 9** — A ver si esta vez consigo la medalla..

CONCLUSIÓN

Un juego impresionante se mire por donde se mire, aunque se hubieran agradecido algunos cambios más...



CARACTERÍSTICAS • **Doce corredores (seis antiguos y seis nuevos)** • **Nuevo modo de juego contrarreloj**

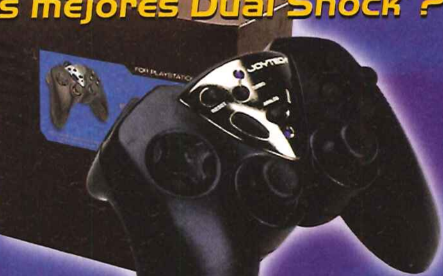


JOYTECH

PS2 y Joytech
¡ Combinación perfecta !

Analogue Jolt Controller 2

¿ Por qué está considerado uno de los mejores Dual Shock® ?



...porque tiene diseño ergonómico, porque todos sus botones son analógicos (incluida la cruceta de dirección), porque es compatible con PSX, PSOne, PS2 y porque cuando lo tengas en las manos... notarás la diferencia.

16 Mb Memory Station

¿ Te gustaría que tu Memory de 8 Mb pasase a tener 24 Mb ?

...consíguelo insertando tu Memory de 8 Mb en la Memory Station. Así obtendras una capacidad total de 24 Mb

MOTOR BIKE

► *El primer simulador de motos para Playstation y PC*

Gran sensación de realidad
100% compatible Dual Shock Digital, Dual Shock Analógico y NEGCON (versión consola)
Gas y freno analógicos para aceleración y frenado progresivos
2 motores de vibración en la barra de control que proveen de un excelente efecto de vibración durante el juego
Válido para cualquier juego que incorpore un manillar (motos de carrera, motocross, bicicletas, motos de agua, etc...) y mucho más...

*¡ Utiliza el **MOTOR BIKE** con los juegos que prefieras !*

Sharp Shooter 2

¿ Por qué es la más completa del mercado?

Porque es la pistola con puntero laser compatible con PS2, PSOne y PSX. Funciona en modo normal, Auto recarga, Auto recarga +disparo automático. Tiene botones especiales A/B, GunCon y modo normal; y además incorpora el adaptador GunCon.

CD & DVD Remote Controller

¿ Por qué es el mando a distancia más pequeño y el más dificil de perderse ?



Porque con el tamaño y la forma de una Memory Card, cuando no lo utilices puedes guardarlo insertándolo en la ranura de la Memory Card de tu consola. Controla todas las opciones del audio de tu PSX/PSOne y el audio/video de tu PS2. Incorpora receptor y mando a distancia.

...no dejes de consultar nuestra amplia gama de productos para las demás consolas !

Distribuidor exclusivo de productos Joytech

www.flexiline.es



Flexiline S.A. c/ de l'Or, 22 Zona Ind. La Clota 08290 Cerdanyola del Vallès Barcelona Tel.: 93 594 66 00 Fax: 93 594 66 01 www.flexiline.es e-mail:software@flexiline.es

Luz. Un Silent sin linterna no sería lo mismo. Aunque en *SH2*, la linterna incluso «protagoniza» algunos puzzles

Decoración. Como la otra vez, en *SH2* encontrarás toda clase de elementos «clásicos» del cine de terror. Aquí, un carrito de bebé.

Chica miedosa. María te acompañará durante buena parte del juego, no quiere quedarse sola...

SILENT HILL 2

El miedo se redefine, una vez más, gracias a Konami

Si alguna vez has visto, entero y sin descansar, todo un programa de *Noche de Fiesta*, tú sabes lo que es el terror. Si has escuchado durante más de 15s el disco de Leonardo Dantés, tú sabes lo que es el surrealismo. Y si has prestado atención alguna vez a un discurso presidencial, sabrás lo que es la oscuridad y el pánico que producen las dudas, el miedo a lo desconocido; la angustia de lo que no se ve ni se oye, pero se presiente. Horror psicológico, sin necesidad de recurrir al *gore* para ponerte los pelos de punta. ¿Has pasado por todo eso, y continúas vivo? ¡Entonces podrás jugar a *Silent Hill 2* y sobrevivir para contarlo!

Una de las cosas que más nos llamaron la atención al ver la versión final de *Silent Hill 2* fue su título: *2*. Nada más. Sin aclaraciones, añadiduras, nada original que añadir para evitar ese «2». ¡Es genial! A menudo las continuaciones de los juegos con éxito se hacen llamar cosas larguísimas, para dejar bien claro que se trata de un juego diferente, pero ¡*SH2* sólo es *SH2*! Qué sobriedad, ¿no?

A lo mejor piensas que esta reflexión es una estupidez. Y seguro que tienes mucha razón. Pero el caso es que la sencillez del título de esta continuación también está presente en el resto de los aspectos del juego. No, no es que estemos diciendo que *SH2* sea simple, ni mucho menos aburrido. ¡Todo lo contrario! Pero Konami ha preferido mantenerse fiel a los principios básicos con los que contaba el título original, hasta el punto de sugerir más de una vez la frase «*Vaya, esto es igual que en el primer SH*». *SH2* es precisamente eso: *Silent Hill 2*. La misma experiencia, pero otra vez. Por segunda vez. Una continuación pura, aunque no retoma en ningún momento el argumento del *SH* original.

Aquí, tú eres James Suterland, un joven muchacho sospechosamente parecido a Harry Mason, en cuanto a aspecto físico. Ya conoces básicamente el argumento de *SH2*, ¿no? James ha recibido una carta de su esposa, en la que dice que le está esperando en Silent Hill. En principio, esto no debería tener nada de particular. Lo extraño es que Mary, la mujer de James, hace tres años que... murió. ¡James ha recibido una carta de su esposa fallecida! Y claro, el pobre hombre va al pueblo para comprobar quién ha escrito esa carta, o si su amada está viva, o lo que sea.

Y tampoco decimos «lo que sea» casualmente, no. Es que realmente puede haber razones distintas para que James haya recibido esa carta. Cinco razones, para ser más concretos. Cinco finales. También como en el *SH* original.

Igualmente, a lo largo del juego James se irá encontrando con varias personas —sin contar a los zombis, claro—, cada una con su propia historia y sentido dentro del mundo particular en que se desarrolla la trama. La pequeña Laura, que no hará más que causarte problemas; la extraña Angela, con evidentes trastornos emocionales; el joven Eddie, que siempre está donde menos te lo esperas; la misteriosa María, cuyo aspecto no deja de recordarle a James a su fallecida esposa... Y el malo malísimo, claro, que en esta ocasión es un personaje bien definido con el que te encontrarás infinidad de veces. Una especie de carnicero loco aficionado a abrir, vaciar y coser cuerpos. O algo así. No queda demasiado claro quién es el tipejo ni a qué se dedica exactamente. Entre otras cosas, porque lleva la cabeza y medio cuerpo tapados con una especie de pirámide metálica ensangrentada. Y blindada. Pero no nos preguntes más. Es mejor que *disfrutes por ti mismo* del inmenso placer de conocerle.

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **11.490 (69,06 €)**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
DESARROLLADOR **KONAMI**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+18**
IDIOMA **MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1 ***SILENT HILL***
(PSMag32, 10/10)
Una experiencia difícil de olvidar, ¿eh?

PS2 ***RE CODE: VERONICA***
(PSMag58 9/10)
El mejor de la serie, pero no es como un *Silent*...

CARACTERÍSTICAS • **¡Cinco finales diferentes, no te los pierdas!** • **Diferentes niveles de dificultad de juego y de puzzles**


Navegando. James deberá atravesar el lago en barca para llegar hasta el hotel en el que «ha quedado» con Mary


Como en casa. El nivel de detalle de los escenarios es apabullante, no podrás dejar de explorarlos


Enfermeras. Son nuestro enemigo preferido, claro. Tienes que verlas. Son fantásticas...



Aire fresco. Cuando te asomes a este balcón, incluso te sorprenderás al ver la luz del día, después de tanto tiempo a oscuras...

En cuanto al juego propiamente dicho, la verdad es que no nos atrevemos a contarte demasiado, para no estropearte sus «sorpresas». Sí que podemos adelantarte que, como en el primer *SH*, deberás recorrer calles y más calles entre la niebla, en busca de ensangrentadas pistas que te conduzcan hasta tu amada. También tendrás ocasión de darte unas cuantas vueltas en un hospital atestado de enfermeras locas, claro; pero no en una escuela. En esta ocasión, la escuela del primer juego ha sido sustituida por un gigantesco complejo de apartamentos. Y el nivel «Ninguna Parte» del primer juego, aquella especie de suma abstracta de todos los escenarios anteriores, aquí es... ¿Un laberinto? Algo parecido. Pero también hay una antigua cárcel, gigantesca; y el fabuloso hotel de la parte final del juego, donde estuviste de vacaciones con tu mujer hace años, antes de su enfermedad... ¡Qué bien lo vas a pasar! O no. Naturalmente, no podía faltar esa «dimensión alternativa y oscura» que tenían los escenarios del primer *Silent Hill*, con sus suelos y techos enrejados y sus paredes llenas de sangre seca y óxido, con el ruido de extrañas sirenas de fondo y las distorsiones de los efectos de sonido, en riguroso Dolby Surround de efecto envolvente. Aterrador. Espeluznante. Pero esta «dimensión alternativa» no tiene lugar en todos los niveles, esta vez. Sólo en un par de ocasiones. O puede que más. La verdad es que el juego se vuelve tan surrealista hacia la mitad de la historia, que no queda nada claro qué es «normal» y qué «alternativo». Pero todo es genial, que es lo que cuenta. De todas formas, como sucedió con el primer título, esta vez también habrá detractores. Incluso se dirá más de una vez que *SH2* se parece demasiado al primer título, o que no ha «evolucionado» lo suficiente. Tonterías, claro. Es cierto que, después del impacto que supuso *SH*, *SH2* no logra lo mismo. Pero eso es sólo porque el primer *SH* ya nos dejó boquiabiertos, y no porque su continuación sea peor o menos original. Objetivamente, *SH2* es incluso mejor. Mejores gráficos, mejor sonido, mejor control, mejores enemigos, mejores armas, puzzles más equilibrados y lógicos —con diferentes niveles de dificultad para que nadie se quede atascado en ninguno, esta vez—, un argumento muy diferente y mucha más personalidad y consistencia. Pero en fin, si no existieran los detractores y los incondicionales de *Resident Evil*, la vida sería muy aburrida, ¿no crees?

«Como en el primer *SH*, deberás recorrer calles y más calles entre la niebla, en busca de ensangrentadas pistas»

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

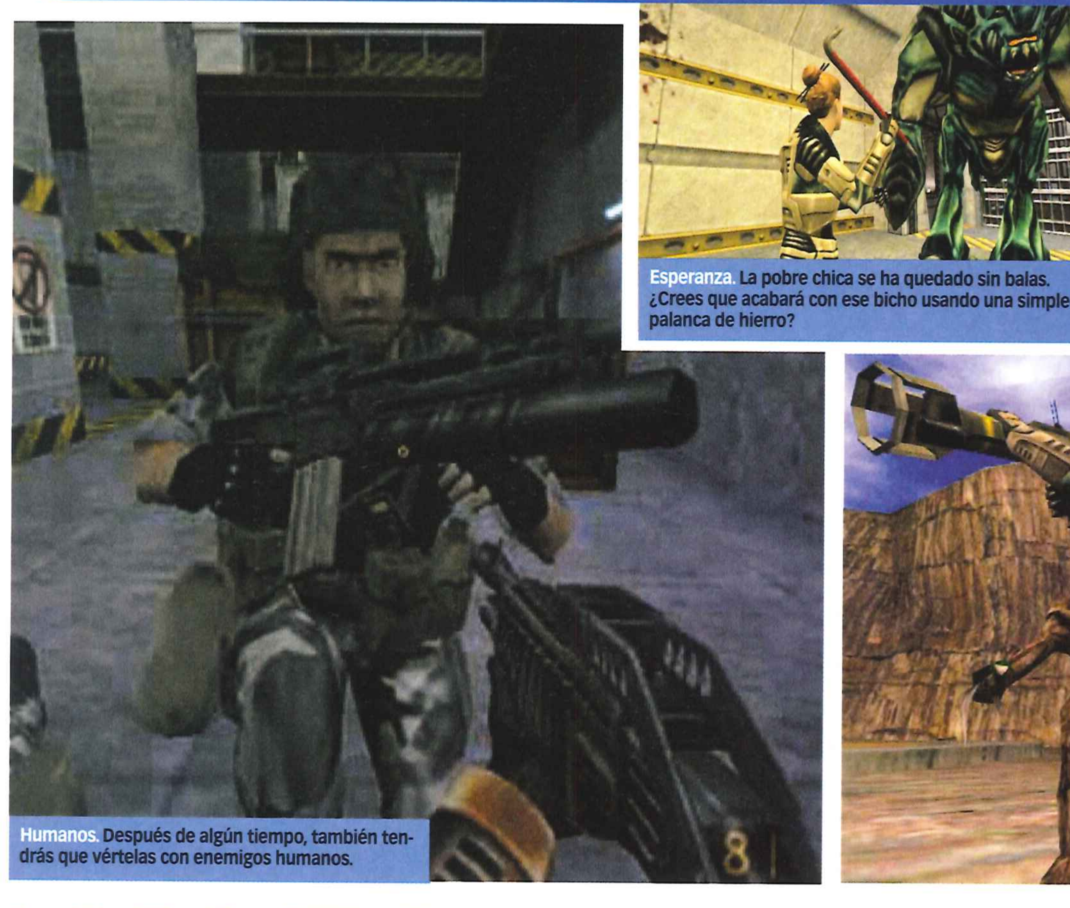
■ GRÁFICOS 9
Oxidados, aterradores

■ JUGABILIDAD 10
¡Mejor que nunca!

■ ADICTIVIDAD 10
No dejarás de explorarlo

CONCLUSIÓN
Es mejor juego que su predecesor, pero claro, no produce el mismo impacto. Por no ser tan novedoso esta vez. Aun así, indispensable.




Humanos. Después de algún tiempo, también tendrás que vértelas con enemigos humanos.

Esperanza. La pobre chica se ha quedado sin balas. ¿Crees que acabará con ese bicho usando una simple palanca de hierro?

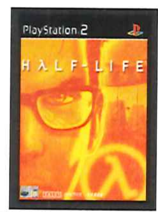

Exteriores. Hay pocos escenarios exteriores, pero en ellos tienen lugar algunos de los mejores momentos del juego


¡Cúbreme! En el modo Decay, es importante trabajar en equipo. Vigila la espalda de tu compañera...

HALF LIFE

El mejor *shoot 'em up* de PC no destaca tanto en una consola...

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **9.995 (60,07€)**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI UNIVERSAL**
DESARROLLADOR **SIERRA STUDIOS / GEARBOX SOFTWARE**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+ 18**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

PS1: *Medal Of Honor* (*PSMag48*, 9/10)
Donde esté un buen juego, aunque sea de PSone...

PS2: *Red Faction* (*PSMag55*, 7/10)
Otro juego de PC que no debió salir nunca del ordenador

Nada como una gloria de PC para darse cuenta de lo geniales que son los mejores títulos de consola. *Half Life* es, para muchos, el mejor *shoot 'em up* en primera persona para PC que ha existido jamás. Razones no faltan para pensarlo, la verdad: tanto su aspecto como su diseño y mecánica de juego son superiores a la mayoría de los juegos de PC (insistimos: de PC). En *Half Life* no basta con disparar a todo lo que se mueva, sino que deberás apañártelas para avanzar a lo largo de los niveles a costa de ingenio y, a veces, imaginación. La interactividad con los escenarios y los personajes humanos que encuentres a tu paso es fundamental; la lógica de los puzzles, aplastante.

El juego comienza cuando llegas al trabajo. Eres uno de los muchos científicos que trabaja en Black Mesa, un búnker de laboratorios secretos del ejército en Nuevo México. Black Mesa está experimentando —por supuesto— con sustancias alienígenas. La secuencia introductoria, en lugar de un vídeo, es un viajecito por el búnker en tren. Se trata del vagón de empleados, que hace una especie de *tour* por las instalaciones hasta dejarte en la «parada» final, donde debes bajarte. Hasta entonces, sólo podrás mover la cabeza para mirar por las ventanillas del tren. Mientras tanto, una locución automática te pone al día sobre lo que está o no está permitido hacer, te informa de qué se hace en cada zona por la que pasas, etc. Tras atravesar infinidad de zonas y después de nada menos que cuatro tiempos de carga, llegarás a tu área. Un guardia vendrá a identificarte y te abrirá la puerta para que puedas salir del vagón. ¡Qué seguridad! El mismo guardia se escaneará las retinas en una consola cercana para abrirte la puerta a los laboratorios y, allí, deberás ocupar tu puesto de trabajo.

Tras charlar con infinidad de científicos y guardias, encontrarás tu «ropa de trabajo» en los vestuarios y podrás acceder al área de seguridad, donde se experimenta con la extraña sustancia alienígena. Y bueno, lo que pasa después es fácil de imaginar: el experimento se descontrola, algo sale mal, y... ¡boom! La explosión destruye buena parte de las instalaciones y acaba con cientos de vidas. Al mismo tiempo, parece que se ha abierto una puerta interdimensional que permite a decenas de alienígenas diferentes aparecer en los escenarios cuando menos te los esperas. Después de eso, lo de siempre. Todo muy bien pensado, sí. Incluso los gráficos han mejorado con respecto al juego de PC. Pero, aun así, *Half Life* no queda en PS2 ni la mitad de bien que en ordenador. Su aspecto resulta demasiado simple, su sonido es decepcionante, los personajes y enemigos se repiten hasta la saciedad —decenas y decenas de médicos iguales, que siempre dicen lo mismo—, su mecánica de juego queda a años luz de cualquier *Medal of Honor* de PSone y su retraso con respecto a la versión original es terrible. ¡*Half Life* salió para PC en el 98, y ya estamos en 2002! Si al menos la espera hubiera merecido la pena... Ni siquiera el control, basado en el estándar de *Red Faction* y compañía con un sistema de apuntado semiautomático para disminuir las dificultades a la hora de apuntar, es especialmente cómodo. ●

«Lo de siempre: puertas, armas y cientos de bichos»

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 7
De PC en PS2

JUGABILIDAD 8
Al menos es lógico...

ADICTIVIDAD 7
La de un *shooter* de PC

CONCLUSIÓN

Más lógico y mejor pensado que *Red Faction*, pero también más aburrido, repetitivo, monótono...



CARACTERÍSTICAS • Un modo Decay exclusivo para consola (nada especial) • Deathmatch y modo cooperativo para dos



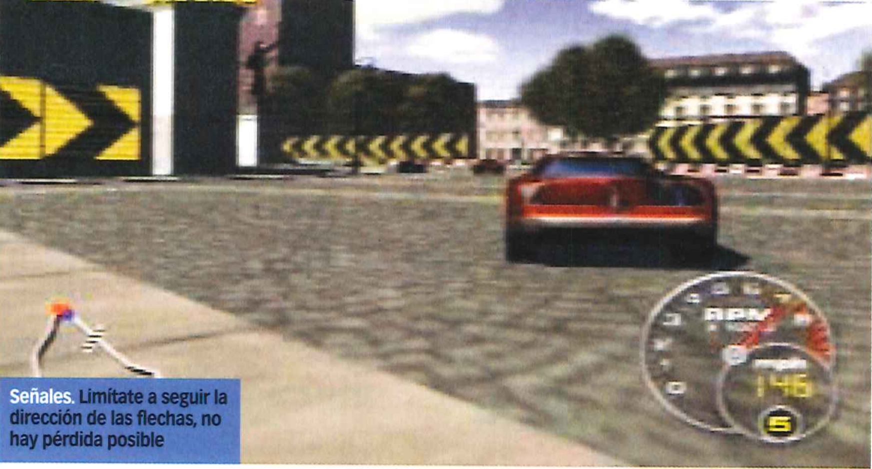
Velocidad. La sensación de velocidad no está del todo mal con las cámaras subjetivas





Vehículos. Los coches tienen un aspecto algo ridículo, tratándose de un juego de PS2





Señales. Limítate a seguir la dirección de las flechas, no hay pérdida posible

SUPERCAR STREET CHALLENGE

No es un supercoche todo lo que corre...

Dicen que el orden no existiría sin el caos, del mismo modo que el bien no tendría razón de existir sin el mal. Los extremos, las cosas diferentes, se definen entre sí por contraposición. Algo no puede considerarse «bueno» si no se sabe que es «malo». Algo como, por ejemplo, *GT3*, no podría entenderse por «buen juego» si no pudiésemos compararlo con otros peores, como... éste.

Aunque, a decir verdad, *Supercar Street Challenge* no pretende suplantar a *GT3* en el género de las carreras, sino más bien seguir los pasos del genial *Metropolis Street Racer*, de Dreamcast. Carreras urbanas a lo largo de diferentes trazados en algunas de las más conocidas ciudades del mundo. ¡Sí, suena de maravilla! Especialmente, si te decimos que algunos de los coches que aparecen en el juego son modelos y prototipos de algunas marcas reales, como Pagani, Lotus y Pontiac. ¡Y hasta hay una opción que te permite diseñar tu propio coche, darle forma tú mismo con un sencillo editor! Te sentirás como el mismísimo Pininfarina, o Giugiaro, moldeando la futura obra maestra de Ferrari. Hasta aquí, todo genial, ¿no? Lamentablemente, poco más de bueno se puede añadir a *Supercar Street Challenge*.

Es verdad que las ciudades que aparecen en el juego son reales, sí. Pero no lo parecen. Incluso puede que hayas pensado, al ver las imágenes que acompañan estas letras, que todas las capturas que hemos tomado del juego son del mismo nivel. ¡Pues no, no lo son! Pero tanto Roma como París o Los Ángeles tienen, en el juego, un aspecto idéntico. La misma iluminación, el mismo asfalto, los mismos tonos en las texturas de los edificios... Todo es tan apagado, tan sólido y frío, tan elemental y simple, que *SSC* parece más un juego de N64 que de ninguna otra consola. Está lejos del nivel de detalle de cualquier *Ridge Racer* de PSOne, así que te puedes imaginar lo bien parado que sale si lo comparamos con títulos de PS2...

Aun así, su aspecto de 32 o 64 bits sería soportable con una dosis suficiente de jugabilidad. Ahí radica el segundo gran problema, claro: su jugabilidad es mas bien pobre. El control de los coches no es realista, ni sencillo, ni divertido, ni exagerado. Derecha para girar a la derecha; izquierda para girar a la izquierda; freno para ir más despacio; acelerador para ir más rápido, y ya está. Derrapar es casi imposible; y cuando lo consigues, recuperar la tracción de las ruedas es más imposible todavía. De hecho, no veíamos un juego tan simple de controlar desde los tiempos de *OutRun*, aunque al menos éste era rápido y adictivo.

> **«Todas las ciudades parecen iguales»**

Es el clásico juego que probablemente nos habría *gustado* nada más salir a la venta la bestia negra de Sony, pero no ahora. Los coches no sufren desperfectos, la IA de tus adversarios es totalmente mecánica, puedes tirar todas las farolas que quieras con tu coche sin perder un ápice de velocidad, las colisiones carecen de espectacularidad o realismo... Si lo que quieres son carreras urbanas de alto nivel, échale un vistazo al análisis de *BurnOut* en la página 66.

DATOS

DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **10.990 (66,05€)**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **ACTIVISION**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1 ***Gran turismo***
(PSMag18, 10/10)
El simulador de coches reales por excelencia.

PS2 ***BurnOut***
(PSMag60 9/10)
Si lo que quieres son carreras urbanas, ve a la página 62

VEREDICTO

PlayStation Magazine

GRÁFICOS 6
Muy desfasados

JUGABILIDAD 4
El control es tan simple...

ADICTIVIDAD 4
Más bien poca

CONCLUSIÓN

Un juego del montón, con algunos coches interesantes. Si al menos el control fuese más adecuado, podría haber merecido la pena



CARACTERÍSTICAS • Prototipos de algunas marcas reales • La posibilidad de diseñar tu propio coche • Ciudades reales en las que competir

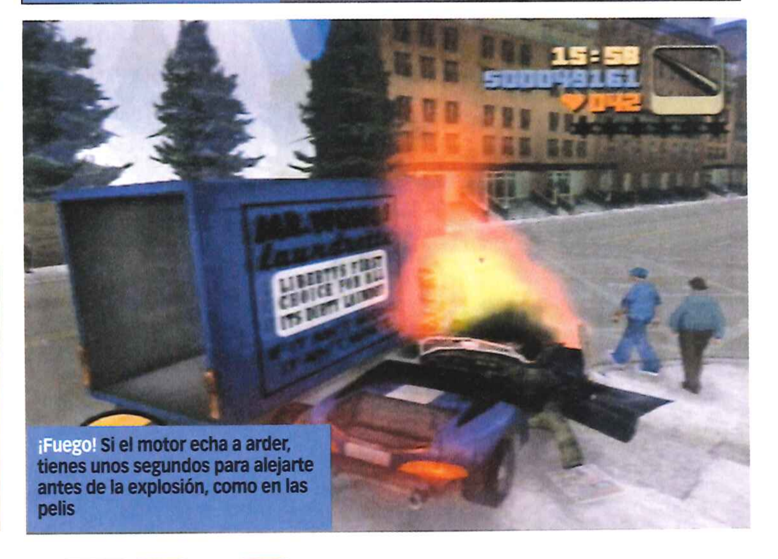


Crazy Taxi. Si necesitas pasta, roba un taxi y haz dinero fácil recogiendo a unos cuantos clientes



De compras. Cuélate en el concesionario para echarle el guante a ese Viper descapotable...

Pistolas. La mafia china sólo entiende el idioma del plomo...



¡Fuego! Si el motor echa a arder, tienes unos segundos para alejarte antes de la explosión, como en las pelis

GRAND THEFT AUTO 3

Si Tarantino hiciese juegos, serían como *GTA 3*

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **10.990 (66,05€)**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **TAKE TWO/ROCKSTAR GAMES**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+ 18**
IDIOMA **MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1 ***Driver 2* *(PSMag47, 10/10)***
Un *GTA3* para PSone, pero sin tantas salvajadas

PS2 ***The Getaway* *(Preview en PSMag51)***
¡No le será nada fácil igualar esto!

Como ya habrás imaginado si tuviste el placer de conocer las dos anteriores entregas para PSone, *GTA3* es un juego que no entra en disquisiciones éticas y da rienda suelta a tu «Lado Oscuro» para que cometas todos los atropellos y desmanes que quieras en el mundo poligonal. Una especie de «*Driver* inmoral» en el que se muestran muchas cosas, pero ninguna respetable...

Si has visto *Lock 'n' Stock* y *Snatch*, puede que te hagas una idea aproximada de lo que vas a encontrarte en *GTA3*. Es algo así como un «simulador de chico de los recados de la Mafia», en el que tu personaje tendrá que hacer de todo. Tan pronto estará recogiendo a la novia del jefe para llevarla a dar un paseo —*Pulp Fiction*—, como le tocará ir a dar una paliza a unos malos, liquidar a un capo de la mafia china, seguir a un matón de las Tríadas, etc.

Tu personaje permanece anónimo durante todo el juego, pero es una especie de Tanner (aunque sin lado bueno, sin escrúpulos y sin una placa de policía en el bolsillo interior de la chaqueta). Un tipo duro y desalmado capaz de conducir cualquier cosa y atizar o disparar a quien se le ponga por delante.

Y es que, literalmente, puede conducir *cualquier cosa*. Si se queda en medio de la calle, los coches se pararán para no atropellarle. Entonces, simplemente pulsando Ⓐ, nuestro matón echará del coche a su dueño y se llevará el vehículo. ¡Con todo el morro! Por supuesto, habrá quienes se resistan e intenten pelear, pero la mayoría de las veces bastará con un acelerón para librarse de cualquiera, o bien se pueden emplear métodos más expeditivos para «convencer» a quienes no quieran prestarle su flamante medio de transporte (también hay quien huye despavorido cuando le quitan el coche, claro).

Autobuses, coches civiles o de policía, taxis, ambulancias, camiones ¡pueden utilizarse todos los vehículos de la ciudad! Y al brutal protagonista le harán falta casi todos, porque los accidentes de tráfico están a la orden del día en Liberty City (la urbe imaginaria en que se desarrolla el juego). Los vehículos sufren desperfectos cuando se choca con el resto del tráfico o los obstáculos del escenario, y cuando el motor echa a arder, solamente se tienen unos segundos para abandonar el vehículo antes de que explote. Además, el muy pérfido puede robarle el dinero a los fiambres que se encuentre a su paso o bien dedicarse a atracar a punta de pistola a pobres viejecitas, desvalidos vagabundos y demás transeúntes. Una ricura de persona, vamos...

«¡Todos los vehículos de la ciudad están a tu disposición!»

Puede que *GTA3* no cuente con los mejores gráficos que se han visto en PS2, pero sin duda es el título más original, largo, adictivo, cinematográfico y divertido que ha cargado la consola negra de Sony hasta ahora.

Necesitaríamos decenas de páginas para resumirte al menos las razones por las que es imprescindible. ●

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 9
Detallados, sucios, fabulosos

■ JUGABILIDAD 10
***The Getaway* lo tiene difícil..**

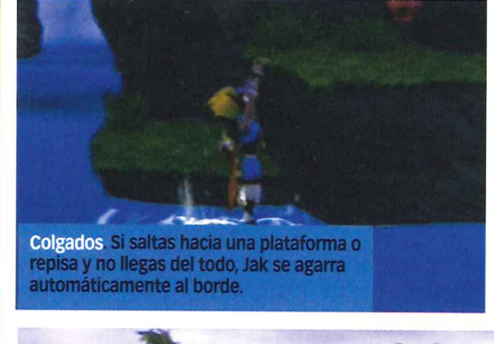
■ ADICTIVIDAD 10
Un juego... ¡inmenso!

CONCLUSIÓN
Es como una gran película, pero siempre diferente y mucho más largo. Las fantasías más siniestras de Tanner hechas realidad.



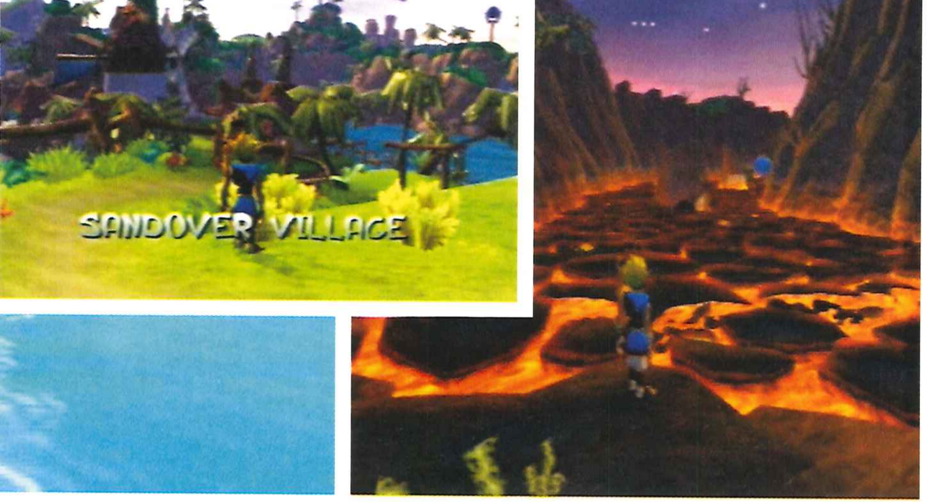
CARACTERÍSTICAS • Decenas y decenas de vehículos diferentes, siempre disponibles • Una ciudad de dimensiones reales, totalmente interactiva


Bailoteo. Jak y Daxter se marcarán un bailoteo cada vez que consigan un Orbe Eco, para celebrarlo.


Colgados Si saltas hacia una plataforma o repisa y no llegas del todo, Jak se agarra automáticamente al borde.


Fuego. Otro de los efectos más impresionantes de J&D, el fuego, con el efecto de calor en el aire, las chispas, la luz... Genial.


Agua. Las ondas, reflejos y transparencias del agua son alucinantes, no te hartarás de nadar.



JAK AND DAXTER

PS2 ya tiene un título de aventuras estrella, al fin

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **9.900 (59,5 €)**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **NAUGHTY DOG**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *Spyro The Dragon* *(PSMag24, 8/10)*
Mundos enormes, alas, fuego, piedras preciosas...

PS2: *Klonoa 2* *(PSMag58, 9/10)*
Otra extravagante genialidad de Namco

Si tus juegos preferidos siempre han sido *Super Mario 64* y *Banjo-Kazooie,* y ahora tienes una PS2, estás de enhorabuena: *Jak and Daxter* es lo mejor que encontrarás en el mercado en esto de las aventuras en 3D con plataformas. Aunque, a decir verdad, este género tampoco es que tenga una gran competencia. Desde luego, no en PSone o PS2.

Aquí tendríamos que hacer una pequeña oda a *Spyro The Dragon* o algo así, pero no sería del todo justo. No podemos equiparar la calidad de *Spyro* a la de *SM64* o *Banjo-Kazooie*, dos de los pocos buenos juegos exclusivos de N64. Hasta ahora, las consolas de Sony no tenían un título a la altura de estos dos estandartes de Nintendo, la verdad. Sin embargo, ahora... ¿cómo podríamos decirlo sin que suene mal? Mmm... A ver qué tal así: *Jak and Daxter* le dan mil patadas a Mario, Banjo, Kazooie, Tooie, Yoshi y toda la puñetera familia Nintendo. ¿Crees que hemos sido lo suficientemente respetuosos?

No te costará nada entender a qué nos referimos con esto cuando tengas ocasión de ver y probar *J&D,* la joya con la que los chicos de Naughty Dog debutan —por fin— en PS2. Si *Crash Bandicoot* sacaba 33 de los 32 bits de PSOne, *J&D* hace lo propio con los 128 de la nueva máquina de Sony. No sólo las texturas son de alta resolución y el área renderizada alcanza hasta donde se pierde la vista, que ya es una auténtica burrada tecnológica; es que, además, la calidad de los efectos visuales y sonoros es apabullante. Las briznas de hierba o el pelo de los personajes ondeando con el viento, la forma en que amanece y anochece —como en *Zelda*—, o la lluvia, o el sol, o las nubes... ¡Te sentirás dentro del juego! Dentro de un mundo de dibujos animados enorme, detalladísimo, precioso y siempre divertido.

Sin embargo, hay algo en *J&D* que... «falla». Algo que no acabas de ver en ningún momento, pero que genera una sensación extraña durante todo el juego: la intención de sus creadores de hacer algo diferente, superior. No es que *Jak and Daxter* no sea mejor y superior a su competencia —lo es, de largo—, pero ¡el esfuerzo por conseguirlo nos parece excesivo!

El/los personaje/s, por ejemplo. Dos personajes en uno, como en *Banjo-Kazooie,* viajando y cumpliendo las misiones juntos. Pero, para que nadie compare el juego con *Banjo-Kazooie,* aquí Daxter no es jugable en ningún momento. ¡Qué lástima! ¡Habría sido genial controlarlo de vez en cuando!

> **«Saca más de 128 bits de la PS2»**

El control, la libertad de movimientos, los portales teletransportadores, las volteretas y demás: todo herencia de Crash. Pero, para que nadie compare el juego con la serie *Crash,* se ha dado un aspecto a Jak mucho más «ajaponesado», La ausencia de humor es alarmante. ¿Un juego con aspecto de dibujos animados sin humor? Sólo te echarás unas risas con Daxter en las secuencias de vídeo, pero el resto del juego es de lo más «serio». Serio, con aspecto de dibujos de la Warner. Todo es original en *J&D,* todo es *mejor* que en los demás juegos, todo está hecho a las mil maravillas... pero el esfuerzo por innovar se ha cargado el espíritu juvenil, espontáneo y fresco de la serie *Crash.* ●

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 10
Texturas texturadísimas

JUGABILIDAD 8
Cómodo... pero le falta algo

ADICTIVIDAD 9
Profundo y largo como pocos

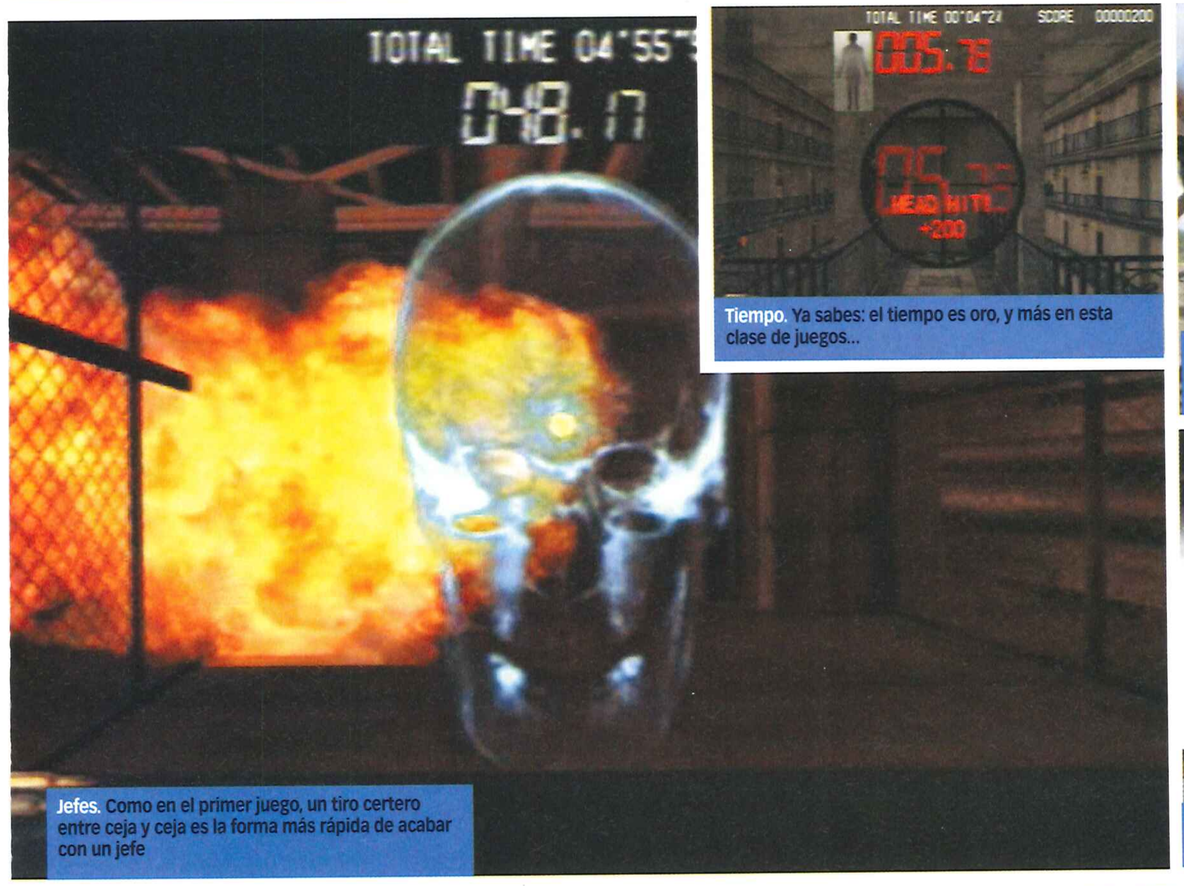
CONCLUSIÓN

El mejor juego de aventuras en 3D que existe, pero el precio para lograr tal hazaña tal vez sea demasiado alto..



CARACTERÍSTICAS • **Dos personajes en uno, estilo *Banjo-Kazooie* • 12 niveles enormes • 8 misiones distintas por nivel**





Jefes. Como en el primer juego, un tiro certero entre ceja y ceja es la forma más rápida de acabar con un jefe

Tiempo. Ya sabes: el tiempo es oro, y más en esta clase de juegos...



Gráficos. El aspecto de *SS2* es muy superior al del primer juego, pero sigue sin explotar las posibilidades de PS2



Calor. Dependiendo del nivel, tu visor estará equipado con visión nocturna o detectores de calor

SILENT SCOPE 2: FATAL JUDGEMENT

Silencioso, rápido y certero, ¿se puede ser todo a la vez?

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **10.490 (63,05 €)**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
DESARROLLADOR **KONAMI**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+13**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: *Time Crisis* (*PSMag12*, 9/10)
El rey indiscutible de las pistolas en PSone.

PS2: *Time Crisis 2* (*PSMag60*, 9/10)
Búscalo y flípalo en este número

Aunque analizamos la primera parte hace ya nada menos que un año (*PSMag 48*), incluso entonces el primer *Silent Scope* nos pareció algo rezagado al llegar a PS2. De hecho, en esos tiempos podríamos decir que el mismo *Silent Scope 2* ya estaba «pasado de moda», teniendo en cuenta que llevaba bastante tiempo en los salones recreativos. Así pues, la llegada de esta segunda parte a PS2 sufre del mismo mal que el título original.

SS2 viene con los mismos gráficos que la recreativa, dos personajes jugables, algunos extras para justificar la existencia del juego en una consola y el mismo «defecto» que el primer *Silent Scope*: que es un juego para pistola, sin pistola. Lo que ocurre es que, cuando salió el primer *Silent Scope*, no existía ninguna pistola para PS2. ¡Pero ahora sí que existe una, la de *Time Crisis 2*! ¿Por qué *SS2* no es compatible con ella?

Aparte de eso, *SS2* es un juegazo, como sin duda sabrás si has tenido el placer de probar la recreativa. En él, como en el anterior título, encarnas a un francotirador que debe eliminar a los malos malosos de cada zona en un tiempo limitado al estilo *Time Crisis*. La diferencia fundamental entre serie y *Silent Scope* es que aquí manejas un rifle con mira telescópica, lo que te permite ampliar la imagen como si miraras a través de un visor. De este modo, puedes apuntar normalmente —moviendo el punto de mira sobre la pantalla, como en *Time Crisis* si usas un mando en lugar de una pistola— o bien aumentar el ángulo de visión del área para así afinar el tiro. ¿Y dónde puedes colocarte para poner a prueba tus dotes de francotirador? Pues, como en el primer *SS*, en infinidad: el suelo, un tejado, un helicóptero...

Las novedades respecto al *SS* original son pocas, la verdad. Aquí, en algunas misiones podrás contar con un detector térmico, que te permite identificar cuerpos enemigos a través de las paredes o en la oscuridad, o bien un visor de rayos X con el que ver los esqueletos de tus enemigos, sin que falte el típico de infrarrojos para visión nocturna... Estos *gadgets* dependerán siempre del nivel en el que te encuentres (no podrás equiparte por voluntad propia con tus favoritos). Otra novedad es que ahora no eliges a los jefes con los que quieres enfrentarte, sino que éstos varían según la CPU considere oportuno. Y, por último, cabe destacar que aquí hay dos personajes jugables, cada uno con una «ruta» que seguir a lo largo de los niveles. Esto da lugar a algo así como «dos juegos en uno», ya que cada personaje afrontará las diferentes misiones a su manera, apostándose en unos lugares diferentes. Además, puedes disfrutar de esta opción jugando con el cable de enlace (usando dos consolas/teles/juegos) o bien recurriendo al típico modo de pantalla partida.

Pero aun así, e incluso contando con los extras que Konami ha añadido para la versión de PS2 (algunos minijuegos y la modalidad para dos jugadores), *Silent Scope 2* sabe a poco. Pase que no sea lo suficientemente largo, ni lo suficientemente vistoso, ni lo suficientemente contemporáneo. Pero que sea un juego para pistola sin pistola, eso sí que es imperdonable.

> **«Las novedades respecto al *SS* original son pocas»**

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 8
Como los de la recreativa

JUGABILIDAD 7
Otra vez sin pistola...

ADICTIVIDAD 7
Con dos personajes, da para más

CONCLUSIÓN

Un gran juego, pero podría haber dado mucho más de sí de haber sido compatible con la pistola de *Time Crisis 2*...



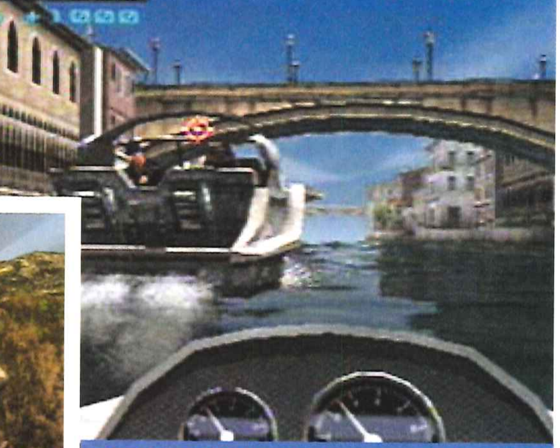
CARACTERÍSTICAS • Dos personajes, dos rutas, dos historias • Un sistema de zoom que te permite apuntar con más precisión


¡Rápido! Como siempre, cuentas con un límite de tiempo para despejar cada zona y seguir avanzando


Trenes. Acaba con los malos, pero cuídate de los semáforos que hay entre las vías. «¡Peligro!», «¡Peligro!»



Amiguetes. Coopera con tu compañero y que cada cual se cargue al que le toca


Recreativa. Si has jugado al arcade original, alucinarás con la versión «casera»

TIME CRISIS 2

Ya sabes: dos, mejor que uno

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **9.990 (60,04 €)**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **NAMCO**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+18**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: *Time Crisis*
(PSMag 12, 9/10)
Si lo conociste, llevarás una eternidad esperando *TC2*.

PS2: *Silent Scope 2 Fatal Judgement*
(PSMag 60, 7/10)
Precioso, pero... ¿sin pistola?



Como de costumbre en los juegos estrella de Namco, *Time Crisis 2* inaugura en PS2 un nuevo formato de control: la pistola, la nueva G-Con 45° 2, la única con la que, por ahora, podrás jugar a *Time Crisis 2*. Bueno, éste no es momento para el periférico, pero el caso es que ¡ya tenemos pistola en PS2! Por fin podemos pasarlo en PS2 como en su día lo hicimos con el *Time Crisis* original de PSone: como críos. Incluso puede que mejor. Y es que, a diferencia de *Silent Scope 2* con respecto a su antecesor, *Time Crisis 2* ofrece multitud de novedades. Por supuesto, la más notable desde el primer instante es la sustancial mejora de su aspecto. El paso de los 32 a los 128 bits se hace notar más que nunca. Namco ha conseguido incluso mejorar las texturas de la recreativa para desplegar en tu televisior todo un mundo detalladísimo, rapidísimo y preciosísimo. Te fascinará.

Pero además del bocadillo que se ha metido entre pecho y espalda, *TC2* trae bajo el brazo una importante cantidad de características nuevas, inexistentes en *TC* y *TC Operación Titan*. Por ejemplo, *TC2* permite a dos jugadores cooperar en una misma partida, como en la recreativa original. Esto puede hacerse de dos formas. Una, la de siempre: la pantalla partida. Sólo que, en este caso, la pantalla no se divide en dos mitades verticales, sino que se «recorta» formando dos pequeñas pantallas de forma rectangular normal y reducido tamaño. La visibilidad se reduce sustancialmente, claro, pero el resultado en las dos «micropantallas» es casi el mismo que si jugaras solo, con toda la tele para ti. Aunque la otra opción para dos jugadores es la que llama especialmente la atención, ya que emula de forma más precisa a la recreativa. La compatibilidad con el Link-Cable de PS2 permite unir dos televisores, dos consolas, dos juegos y dos pistolas y probar lo que es una misión cooperativa de verdad. Por desgracia, poca gente puede permitirse comprar todo eso sólo para disfrutar de *TC2* como es debido.

En todo caso, la naturaleza cooperativa de *TC2* se hace notar en todo momento. Tanto si juegas con pantalla partida o con cable de enlace como si lo haces tú solo, siempre estarás cooperando. Los dos personajes protagonistas se mueven «en equipo» por el escenario, tomando cada uno unas determinadas posiciones, y siempre debes tener cuidado de no dañar a tu compañero. Notarás su ayuda, especialmente cuando te enfrentes a los jefes. Piensa que cada desdichado enemigo tendrá que ocuparse de los dos al mismo tiempo, lo que te dará un mayor margen para actuar/disparar mientras tu compañero es atacado. A veces te tocará cubrir la retaguardia; otras veces serás quien se las vea con los malos primero; en algunas ocasiones le cubrirás desde un lugar elevado mientras él avanza posiciones...

«La naturaleza cooperativa de *TC2* se hace notar»

Pero quizás lo más sorprendente de *TC2* sea la posibilidad de jugar con dos pistolas. En fin, que con *TC2* tienes juego para rato e infinidad de posibilidades que explorar. ¡Tardarás en cansarte de él! Aunque eso sí: enseguida te cansarás de las voces, porque la traducción es terrible. Ningún juego es perfecto, ¿no? Al menos está traducido. ●

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 9
¡Aún mejores que los de la recreativa!

■ JUGABILIDAD 9
Con pistola, bestial

■ ADICTIVIDAD 10
Te lo pasarás como un crío...

CONCLUSIÓN

***Time Crisis 2* ha tardado una eternidad en llegar, pero la espera ha merecido la pena. Bestial.**

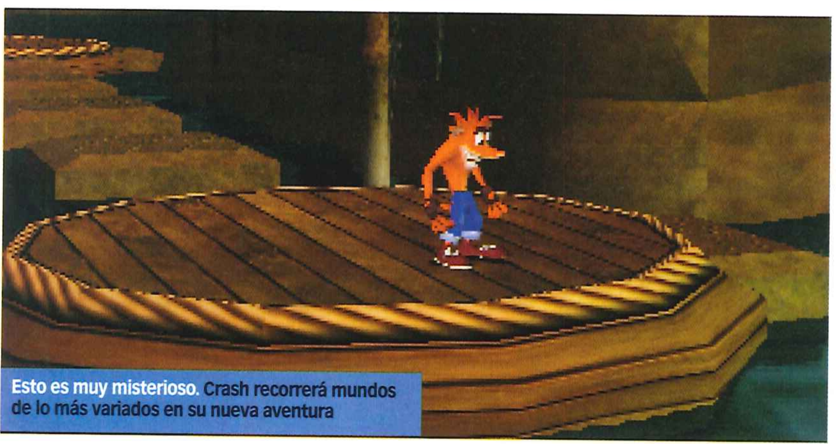


CARACTERÍSTICAS • **Dos personajes que cooperan tanto si juegas solo como si no • ¡Compatible con una o dos pistolas a la vez!**




Aparta, Crash. En algunas fases del juego también tendrás la oportunidad de controlar a Coco


Una aventura de cine. Seguro que Crash es un gran fan de las pelis de Indiana Jones


Esto es muy misterioso. Crash recorrerá mundos de lo más variados en su nueva aventura


Me la voy a pegar. Las fases de la bola de cristal son de las mejor realizadas técnicamente

CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CORTEX

Crash, boom, bang... ¡Tu pantalla estalla de diversión!

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **9.900 (60,07 €)**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI**
DESARROLLADOR **TRAVELLER'S TALES**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: Crash Bandicoot 3: Warped *(PSMag24, 9/10)*
Diversión sin freno con uno de los mejores plataformas para la gris

PS2: *Klonoa 2 Lunatea's Veil* *(PSMag58, 9/10)*
Un plataformas adictivo y divertido. Si lo pruebas, tendrás que acabártelo



Crash vuelve con nosotros, pero antes de visitarnos se ha lavado la cara con un jabón especial de 128 bits. ¡Y no veas lo limpio y bonito que ha quedado!

Así están las cosas: el malo malísimo Cortex y la malvada máscara Uka-Uka han invocado a las aún más malas Máscaras de los Elementos para dominar el universo y, ya puestos, acabar de una vez por todas con nuestro querido Crash. Como es de suponer, Crash no va a quedarse de brazos cruzados ante tal amenaza... ¡Que empiece la diversión!

Te encuentras en la Sala del Tiempo y ves que hay cinco mundos por explorar. Cada mundo está compuesto por cinco fases y un enemigo final. Al principio sólo podrás acceder al primer mundo, pero podrás comenzar por la fase que más te apetezca. Sin embargo, es recomendable seguir el orden establecido, puesto que en esta aventura, nuestro marsupial no sólo se dedicará a saltar cajas y recoger fruta. Nada de eso. En esta ocasión, Crash nos sorprenderá con un arsenal de correrías de lo más inusuales: podrás aventurarte en fases clásicas de plataformas; pilotar aeroplanos en medio de batallas que nada tienen que envidiar a las de la Primera Guerra Mundial; sumergirte en las profundidades de mares y océanos plagados de bichejos con aviesas intenciones; viajar a grandes velocidades a bordo de vagonetas emulando a Indiana Jones; pisar el acelerador de un todoterreno en medio de la jungla con una manada de rinocerontes pisándote los talones... ¿Hace falta que sigamos para convencerte de las capacidades de Crash? Una de las características de los juegos del mamífero anaranjado es que siempre se ha mantenido fiel a sus raíces, a un sistema de juego que viene explotando desde hace tiempo, y esta nueva entrega no es una excepción. Como seguramente ya sabrás, en esta ocasión han sido los chicos de Traveller's Tales y no los de Naughty Dog (los desarrolladores de las tres primeras partes) los encargados de dar vida una vez más a Crash. Pues bien, esta compañía no sólo ha exprimido todo lo visto hasta ahora en los títulos anteriores, sino que ha incluido algunas ideas nuevas y le ha dado un aspecto al nuevo título acorde con la tecnología que se lleva hoy día. Y si no, espera a ver la fase en la que Crash se encuentra metido dentro de una bola de cristal y debe mover los pies para que la bola avance o retroceda. *La venganza de Cortex* hace gala de una dificultad muy bien ajustada. Las primeras fases del juego vienen a ser un entrenamiento para lo que vendrá después ya que te permiten familiarizarte con las habilidades del personaje. Pero no te confíes, porque cada vez que derrotes a un jefe final, aprenderás una habilidad nueva y deberás adaptarte a ella y a su utilidad en determinados pasajes del juego. Además, los escenarios, sin estar excesivamente cargados, son detallados y gráficamente vistosos, los personajes son divertidos y variados y la jugabilidad roza cotas muy altas, puesto que siempre querrás saber qué te espera en la siguiente fase o en el siguiente mundo.

En definitiva, es un juego divertido, bonito. O dicho de otro modo: es imposible que no te guste.

> **«Crash sorprende con un arsenal de correrías»**

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 8
Bonitos, sencillos y efectivos

■ JUGABILIDAD 8
Su simplicidad es su mejor arma

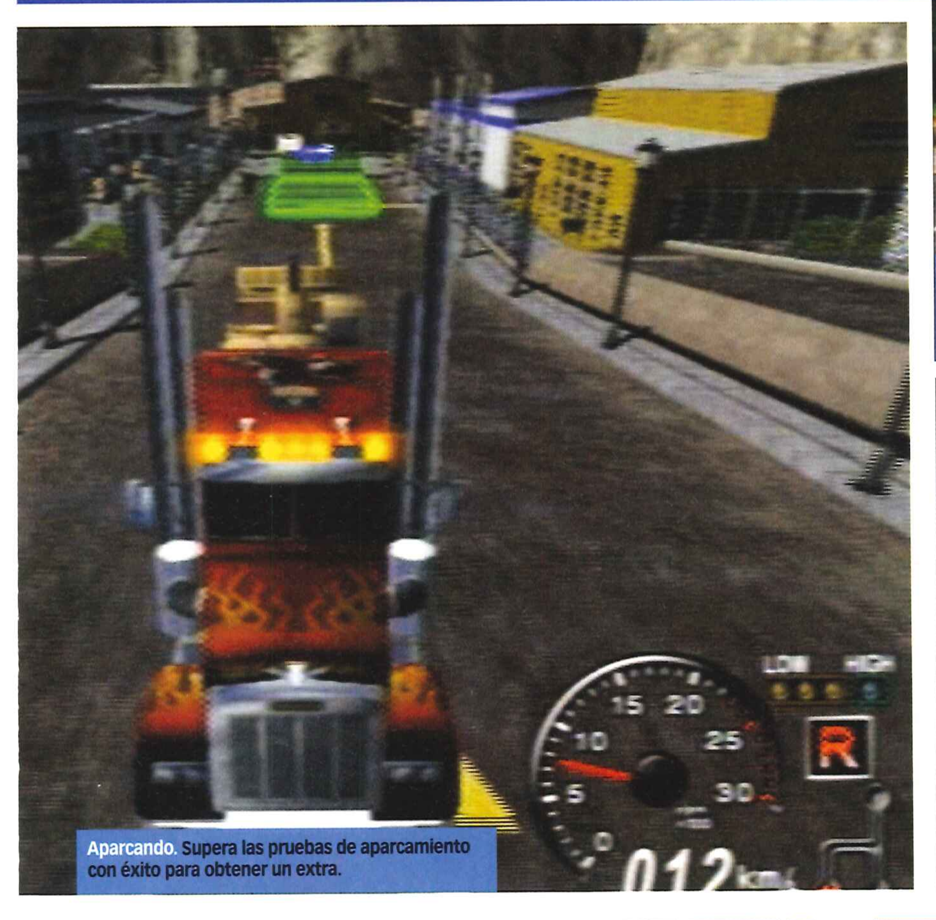
■ ADICTIVIDAD 8
Siempre querrás ir más allá

CONCLUSIÓN
No será un hito en la historia de los videojuegos, pero es divertido, variado y muy simpático



CARACTERÍSTICAS • 5 mundos para explorar con multitud de fases• Dos personajes controlables: Crash y su hermana Coco





Aparcando. Supera las pruebas de aparcamiento con éxito para obtener un extra.



Rival. Tu eterno enemigo es el camión negro, que te empujará y echará encima el tráfico siempre que pueda.



¡Tornado! En el segundo nivel, un tornado elevará por los aires el tráfico, poniendo auténticas barricadas de chatarra que esquivar.

18 WHEELER
AMERICAN PRO TRUCKER

Ideal para una tarde de cervezas y tatuajes

Si lo que quieres es descubrir el auténtico sabor americano, deja de fumar. No necesitabas tabaco, ni bebidas alcohólicas, para encontrar la esencia yankee que tanto has buscado: ¡está en tu consola! O podría estarlo, si te decides por *18 Wheeler* la próxima vez que te pases por tu tienda preferida. Sólo las hamburguesas con queso son más americanas que esto.

18 Wheeler fue originalmente un arcade de carreras de camiones, una recreativa. Hace unos meses, Sega la versionó para Dreamcast, como hizo con *Crazy Taxi*; y si al final *Crazy Taxi* ha acabado en PS2, *18 Wheeler* no ha querido ser menos. Una vez más, nos encontramos con «un juego de Dreamcast que funciona en tu PS2», porque realmente no hay nada aquí que no hayamos visto en la consola de Sega. Incluso se ha dotado el juego de *anti-aliasing* para darle el mismo aspecto que en Dreamcast, idéntico.

Sin embargo, no es del todo justo comparar *18 Wheeler* con *Crazy Taxi* en todos los aspectos. *18 Wheeler* es un arcade de carreras de camiones, enormes trailers de 18 ruedas, a lo largo de carreteras y ciudades americanas «reales». Sí, «reales», entre comillas. Porque, si bien los trayectos que se representan en el mapa antes de cada nivel existen de verdad en el mapa de Estados Unidos, lo que encontrarás después no es tan real. Cada nivel es una especie de «resumen» de las cosas que encontrarías entre esos dos puntos señalados en el mapa. Si viajas de Dallas a San Francisco, por ejemplo, sólo verás parte de Dallas, unos cuantos kilómetros de autopista —en lugar de los varios cientos que hay en realidad, que serían días enteros jugando—, y parte de San Francisco. Y lo mismo pasa en todos los niveles, claro.

Quizás ahí está el problema de *18 Wheeler*, que en ese aspecto no tiene nada que ver con *Crazy Taxi*. Mientras que en *Crazy Taxi* te movías como un loco por una ciudad de «tamaño real», aquí estás en un «país resumido». Tardas pocos minutos en recorrer lo que en el mundo real serían semanas sin parar, y esto resulta poco... serio. Además, tampoco el juego es lo suficientemente largo o difícil como para entretenerte durante meses. De hecho, te lo podrías pasar varias veces en un par de horas, si eres bueno con el mando. Si ganas a tu adversario, tendrás la ocasión de enfrentarte a una especie de «reto secreto» que te servirá para conseguir algún extra, si tienes éxito (una nueva bocina, un motor más potente, un nuevo tubo de escape, etc.).

Pero vaya, ni aun con todos los extras, secretos y opciones exclusivas para Dreamcast y PS2 que no aparecían en la recreativa, *18 Wheeler* parece un juego «completo». Ideal para unas horas, con un aspecto formidable y capaz de transmitir con toda naturalidad la sensación de conducir un cacharro de varias toneladas a todo trapo. Pero corto, y poco serio. ●

«Te lo pasas varias veces en un par de horas, si eres bueno»

DATOS



DISPONIBLE	**SÍ**
PRECIO	**9.990 (60.04€)**
DISTRIBUIDOR	**ACCLAIM**
DESARROLLADOR	**SEGA**
RESTRICCIÓN DE EDAD	**+13**
IDIOMA	**MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES	**DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1 ***Destruction D. Raw*** ***(PSMag44, 8/10)***
Casi igual de americano, pero de coches.

PS2 ***Crazy Taxi*** ***(PSMag54, 8/10)***
Más rápido, divertido y largo que *18 Wheeler*

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 8
Los de la versión de Dreamcast

■ JUGABILIDAD 7
Demasiado corto...

■ ADICTIVIDAD 9
¡Es de Sega, hombre!

CONCLUSIÓN

Un juego estilo Crazy Taxi, pero más genuino y menos profundo. Es todo personalidad, aunque se echa en falta más... juego.



CARACTERÍSTICAS • **Cuatro camiones más uno secreto** • **Cinco niveles no son muchos** • **Las opciones extra que ya tenía en Dreamcast**



Distancia. A pesar de su buen aspecto, el punto fuerte de PES es su jugabilidad, siempre fiel a los



Animación. Te costará diferenciar entre un partido real y un partido de *Pro Evolution*.



Público. El calor del público se hace notar en todo momento, es como estar allí.



Lluvia. Cuando llueve, hasta los cámaras se ponen chubasquero.

PRO EVOLUTION SOCCER

Los dos titanes del fútbol se enfrentan en PS2

DATOS



DISPONIBLE	**SÍ**
PRECIO	**10.490 (63,05€)**
DISTRIBUIDOR	**KONAMI**
DESARROLLADOR	**KONAMI**
RESTRICCIÓN DE EDAD	**NO**
IDIOMA	**CASTELLANO**
JUGADORES	**DE UNO A OCHO**

ALTERNATIVAS

PS1: ***ISS Pro Evolution 2*** ***(PSMag52, 10/10)***
El dueño de todos los laureles en PSone..

PS2: ***FIFA 2002*** ***(PSMag59, 9/10)***
El mejor de la serie. Pero no es un *ISS*...



Si eres un incondicional de la serie *FIFA*... deberías bajarte del burro de una vez por todas, ¿no? Vale, vale, perdona. Esto de los simuladores de fútbol es casi, casi como el fútbol propiamente dicho: cuando se es seguidor de un equipo, no hay quien te haga cambiar de idea (por mal que vayan las cosas con los chicos de tu camiseta). Te *perdonamos* si prefieres la serie *FIFA*. De hecho, desde que PS2 ha nacido, el mejor juego de fútbol ha sido *FIFA 2002*, ya que *ISS* dejaba mucho que desear..

Pro Evolution Soccer es el nombre que recibe en Europa lo que en Japón se llamó *Winning Eleven 5*, para muchos el mejor simulador de fútbol de todos los tiempos: un juego en el que prima, por encima de todo, el realismo y la jugabilidad.

Con esto no queremos decir que los gráficos o el sonido de *Pro Evolution Soccer* sean mediocres, o inferiores a los de *FIFA 2002*, ni mucho menos. El nivel de detalle de los jugadores aquí es soberbio, y su animación es más suave y realista que nunca. Se han incluido cantidad de ademanes y movimientos nuevos, la mayoría de ellos relacionados con la distancia del jugador hasta el balón, o la posición de éste con respecto al deportista. El público sobresale por su aspecto y comportamiento, totalmente interactivo. ¡Alucinarás con las bengalas y el confeti! Qué gente tan entregada, parece mentira que sean virtuales...

Pero sin duda lo que más destaca de *Pro Evolution Soccer* es, como en cualquier *ISS* de PSone, su jugabilidad. Enseguida te darás cuenta de que, tras la secuencia de introducción de los partidos, todo lo que verás en pantalla será fútbol. Simplemente fútbol. Con cámaras alejadas que no te permitirán recrearte con el nivel de detalle de las caras de los jugadores, por ejemplo, pero que sí te dejarán disfrutar del partido de una forma «seria», más «profesional». Planearás estrategias en décimas de segundo, moverás a los jugadores a voluntad sin que en ningún momento suceda en la pantalla algo que no quieras o no entiendas, te sentirás cómodo. Y lo pasarás en grande, claro.

KCET ha retocado un poco el sistema de control, para mejorar aún más lo intuitivo de los movimientos y jugadas. La comodidad del control y de estos pases automáticos, sumados a la distancia más que prudencial de la cámara, te permiten concentrarte en los partidos como nunca antes lo habías hecho. ¡*Pro Evolution Soccer* es todo jugabilidad! No desestimamos su calidad gráfica, sus opciones o sus modos de juego, pero está claro que la jugabilidad es la piedra filosofal de este debut de KCET en PS2. Después de probarlo, se te quitarán las ganas de jugar otra vez con *ISS Pro Evolution 2*, por difícil que eso te parezca. Tan sólo se echan en falta los nombres de algunos jugadores... Es una lástima, pero EA tiene licencias exclusivas sobre muchos de ellos. ¡No se puede tener todo!

«Lo más destacado es su jugabilidad»

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

GRÁFICOS 9
De impresión, fíjate bien

JUGABILIDAD 10
KCET sí que sabe lo que nos gusta

ADICTIVIDAD 9
Lástima de licencias a medias...

CONCLUSIÓN

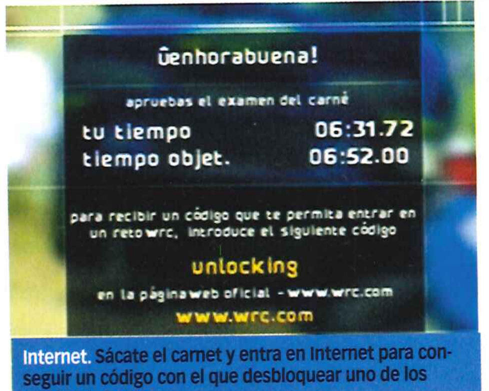
Si eres un verdadero amante del fútbol, te apasionará. Jugabilidad en estado puro...



CARACTERÍSTICAS • **Nuevas animaciones de los jugadores** • **Sistema de control mejorado**



Países. Antes de cada rally verás un vídeo con imágenes reales como introducción. Aquí, Catalunya.

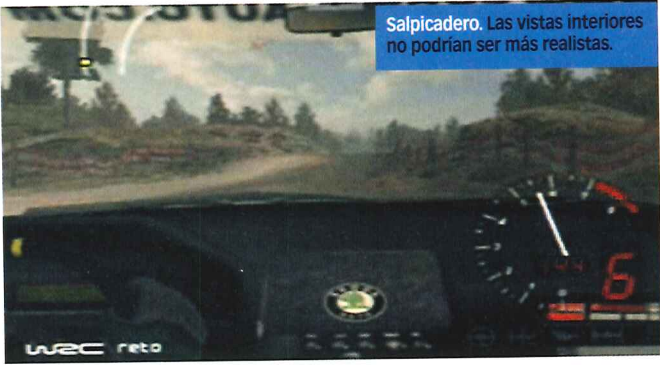


Internet. Sácate el carnet y entra en Internet para conseguir un código con el que desbloquear uno de los modos de juego.



Realismo. Aunque el realismo sea casi exclusivamente visual, es una pasada, ¿no crees?





Salpicadero. Las vistas interiores no podrían ser más realistas.



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Bueno, que oro parece, pero plata no... En fin...

DATOS

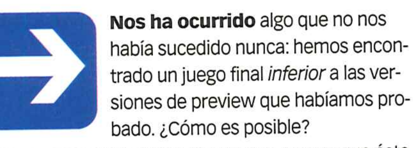


DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **9.900 (59,05 €)**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **EVOLUTION STUDIOS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: *Colin McRae 2.0* (*PSMag42*, 10/10)
Parece mentira que se pueda hacer algo así en una PSOne.

PS2: *ATV Off-road Fury* (*PSMag56*, 7/10)
No te importa que en lugar de coches sean quads, ¿no?



Nos ha ocurrido algo que no nos había sucedido nunca: hemos encontrado un juego final *inferior* a las versiones de preview que habíamos probado. ¿Cómo es posible?

Pero vamos por partes. No vayas a pensar que éste es un mal juego, ¿eh? Nada más lejos de la realidad. *WRC* es una auténtica pasada, impresionante. Un control de lujo, suavísimo, y con un aspecto prácticamente real. Lo que ocurre es que, por un lado, Evolution Studios ha «desarreglado» algunas cosas en el juego final; y por otra, ha dejado intactos los defectillos que tenían las versiones de *preview* que habíamos visto en meses anteriores.

Quizás el «desarreglo» más importante es el que se refiere a los desperfectos de los vehículos. En el *WRC* definitivo los coches son tan duros, ¡que pensábamos que ya no sufrían desperfectos! Mientras que en betas anteriores los choques, abolladuras y averías resultaban ciertamente adecuados, creíbles, graves; en el juego final tu coche es prácticamente indestructible. Si quieres ver cómo echa humo por el capó o cómo, simplemente, se rompen los focos, tendrás que empotrarte contra un árbol de frente a más de 180 por hora. Si te la pegas más despacio, no sufrirás un solo rasguño. El control también es genial, pero no tan verosímil como el de la serie *C McRae* o *Rally Masters*. Las diferencias en el comportamiento de tu coche cuando usas el freno de servicio o el de mano son mínimas, por ejemplo. La sensación de velocidad tampoco es suficiente. Si alguna vez has ido a 200 en un coche real por la autopista, sabrás qué es el vértigo. Y ese vértigo no se deja ver en el juego en ningún momento, yendo a esa velocidad por caminos estrechísimos. Raro, ¿no?

Pero sin duda el factor más descuidado de *WRC* en cuanto a control es el efecto del agua. Si te has sacado el carnet en los últimos años, todavía recordarás una clase teórica titulada «distancias de frenado». Se considera distancia de frenado el tramo que avanza el coche desde que pisas el freno hasta que se para por completo. Esta distancia se duplica sobre asfalto mojado y se multiplica por diez sobre hielo o nieve. En el mundo real. Pero no en *WRC*. En el juego, ¡la nieve y el hielo resbalan mucho menos que el asfalto mojado! Conducir sobre tierra o grava mojada, en *WRC*, es similar a hacerlo sobre nieve (no debería serlo, pero vaya, se lo perdonamos). En cambio, conducir sobre asfalto mojado es... imposible. Tendrás la sensación de estar pilotando una pastilla de jabón de 300 caballos de potencia sin volante. Si has conducido sobre lluvia alguna vez un coche real, la lluvia de *WRC* te... «sorprenderá». A esto habría que añadir ciertos «detallitos» que esperábamos en el juego final y que no aparecen, como un modo Arcade estilo *V-Rally 2* o *Rally Masters* (contra uno o varios coches en tiempo real); un limpiaparabrisas quitando las gotas del cristal cuando llueve (en el juego, ni hay gotas sobre el cristal, ni limpiaparabrisas, ni nada de nada); opciones de configuración mecánica más avanzadas... Tan sólo podrás escoger entre tres intensidades de suspensión, dirección y longitud de marchas, además del tipo de neumáticos.

Si has jugado a *C McRae* un par de veces, te será imposible no ganar aquí todos los campeonatos de tirón, en el nivel de dificultad Normal (para desbloquear el Difícil). Bueno, todos en los que no llueva, claro... Vaya, que *WRC* es genial, pero mucho menos de lo que esperábamos. ●

« El control es genial, pero no es *C McRae*»

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 10
Bestiales, ¿es que no los ves?

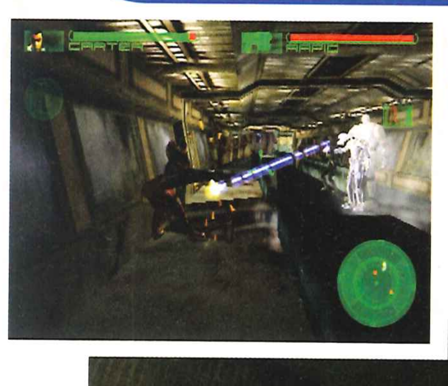
JUGABILIDAD 8
Tiene sus agujeros negros...

ADICTIVIDAD 8
Algunas carencias importantes

CONCLUSIÓN
Es fácil dejarse llevar por el entusiasmo al verlo, pero lamentablemente, WRC pierde encanto cuanto más juegas.



CARACTERÍSTICAS • 70 circuitos diferentes para un jugador • Los 14 países de la temporada de este año.





El escuadrón de la muerte pirula. El éxito de *Project Eden* reside en elegir a la persona adecuada para la misión





El ataque de la araña. En las profundidades de *Project Eden* las cosas tienen la costumbre de salirse de madre en lo que a proporciones se refiere

PROJECT EDEN

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **9.990 (60.04 €)**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **CORE DESIGN**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+13**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

PS1 TOMB RAIDER (*PSMag1*, 10/10)
El equilibrio perfecto entre acción y exploración

PS2 RE:CODE VERONICA X (*PSMag58*, 9/10)
Un hito del horror en tercera persona

Una aventura por equipos con tintes de ciencia-ficción de los creadores de *Tomb Raider*



El futuro. Qué lugar tan fantástico. Un enorme pedazo de plastilina virgen listo para que las mentes de los diseñadores, artistas y agoreros lo transformen en todo tipo de formas imaginativas, emocionantes y algo horrendas. Y normalmente todas suelen incluir un monorraíl de serie.

Aunque *Project Eden* puede considerarse ligerito en lo que a la parte de transportes públicos se refiere, lo cierto es que se marca un tanto de alucine al invocar un mundo futuro al más puro estilo «peligrosamente-plagado-de-mutantes-violentos» y luego te lanza directamente en mitad del meollo.

Pero... ¿quién eres tú? Ahí llega la parte interesante. Te encargas de una unidad de cuatro miembros pertenecientes a la Agencia de Protección Urbana. Tu misión es bajar desde la parte alta y rica de un megarrascacielos a las plantas inferiores, mugrientas y contaminadas, para descubrir qué narices provoca una serie de extraños disturbios.

La composición de tu equipo es la mar de interesante. Carter es el detective del grupo, mientras que Minoko es una informática que lleva los bits en la sangre. Andre es un técnico muy experimentado que puede arreglarlo prácticamente todo y, por último, está Amber, un robot enorme que puede soportar tanto calor intenso como gases nocivos. Añádele una plétora de armamento más que útil a la mezcla y ya estás listo para la aventura.

Tu misión es abrirte camino a lo largo de los 11 interminables niveles del juego: si quieres que todo sea coser y cantar, mejor será que te vayas entrenando en la técnica de alternar rápidamente los controles de cada miembro del cuarteto para usar sus habilidades individuales. Y aunque puedes dejar al resto del equipo atrás para las misiones en solitario, te arriesgas a que, al regresar, a menos que los hayas dejado en un lugar seguro, lo único que encuentres sean unos cuantos trozos de cartílago, una tuerca y un par de botas humeantes.

La idea es, pues, mantener al equipo unido en la medida de las posibilidades, y Core se ha lucido al crear un sistema de menús y controles que permiten que te concentres en la jugabilidad en lugar de andar perdiendo el tiempo con la mecánica de la multitarea. Con sus numerosos puzzles y sus inyecciones de acción intensa, *Project Eden* es un juego que se consume lentamente y que se merece el tiempo que invertirás en aprender las habilidades del equipo. En cuanto a los puntos flacos del juego, no habría estado nada mal incluir un mapa, y a los gráficos les falta un poco de espectacularidad. No obstante, dado que logra aumentar el interés de una forma gradual, se acaba convirtiendo en una experiencia de lo más inteligente y gratificante. ■

«Una experiencia de lo más inteligente»

VEREDICTO



■ **GRÁFICOS 6**
Animación adusta y algo tosca

■ **JUGABILIDAD 8**
Muy jugable, si le das tiempo

■ **ADICTIVIDAD 7**
Todo un desafío, pero no invita a repetir

CONCLUSIÓN
Una aventura satisfactoria lastrada por unos gráficos mejorables



CARACTERÍSTICAS • **Perspectiva en primera o tercera persona** • **Un robot de control remoto para explorar**


Overdrive. Los golpes especiales con la barra de Tensión llena son geniales. El fondo se funde en negro, aparecen dragones, rayos de luz... etc.


Qué pintas... La estética de los personajes, como ya habrás adivinado, es muy manga, je, je.



Detalle. Los personajes están tan bien integrados en los fondos, que sin movimiento resultan difíciles de diferenciar.

GUILTY GEAR X

PS2 ya tiene un *beat 'em up* en 2D, a la antigua

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **9.990 (60.04€)**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **SAMMY**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1 *Street Fighter A3*
(PSMag29, 9/10)
El mejor de la serie, sin duda. Lo conoces, ¿no?

PS2 *Street Fighter EX3*
(PSMag51, 8/10)
Genial, y con gráficos en 3D, pero con pocas novedades.

En el número 40 de *PSMag* publicamos la *preview* de la versión para PSone de *Guilty Gear*. Por una de esas razones que a veces escapan a nuestro entendimiento, se nos pasó analizarlo después. Vaya. ¡Pero era un gran juego, sí! Tanto como *Guilty Gear X,* al menos, aunque en este caso se trate de un título para PS2.

No obstante, éste es uno de esos casos en los que la potencia de la consola es lo de menos. Resultaría prácticamente imposible adivinar si *Guilty Gear X* es un título de PSone o PS2 por su aspecto: gráficos en 2D a lo *Street Fighter* a base de fondos planos superpuestos y personajes creados con *sprites*. Qué recuerdos nos trae esto... Pero no creas por esto que el aspecto de *Guilty Gear X* es como el de cualquier *Street Fighter* o *Fatal Fury*, ni mucho menos. Precisamente, una de las características que hacen de *GGX* un juego muy diferente a los demás es que tanto los personajes como los fondos gozan de la misma resolución. Dicho de otro modo: el nivel de detalle de los *sprites* con que están representados los luchadores y los fondos es el mismo, de modo que, si un personaje se queda «quieto», podrías pensar incluso que forma parte del público del combate. Esta característica, que en principio podría parecer poco importante, se hace notar constantemente. Los luchadores están tan bien integrados en los fondos, y se mueven con tanta suavidad —comparados con los de otros juegos en 2D, claro— que no resulta nada fácil anticiparse a sus movimientos o ataques especiales.

Aunque hay elementos en *GGX* mucho más importantes que su aspecto. Su sistema de movimientos y combos es único, superior. La variedad de combos golpes, .

Pero la novedad más destacada de *GGX* es una función llamada Roman Cancel —«Cancelación Romana»—, que te permite cancelar cualquier acción, combo o movimiento especial que estés ejecutando en cualquier momento. Si a medio combo quieres hacer otro combo diferente, por ejemplo, bastará con ejecutar una Cancelación Romana e introducir la secuencia de botones del combo con que quieras seguir. Si tu adversario te está poniendo fino y se separa un momento de ti, podrás eliminar el tiempo de retardo que tu personaje necesita para recuperarse con una Cancelación Romana, etc. ¡Realmente esto de la Cancelación abre un montón de nuevas posibilidades! Y por supuesto, el despliegue visual de los golpes especiales y Muertes Instantáneas es alucinante.

> **«La novedad mayor es la función Roman Cancel»**

¿Es éste un juego digno de PS2? La verdad es que ésa es una cuestión muy subjetiva desde el nacimiento de PlayStation y Saturn. Desde la invención de las máquinas de 32 bits, el gusto por las 2D tiene poco que ver con la tecnología. *GGX* está lejos de las posibilidades de PS2, pero también de las de PSOne. ¿Eres un jugador «retro», o no? ●

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 7
Como de PSone, claro

JUGABILIDAD 10
Bestial, ¿qué esperabas?

ADICTIVIDAD 8
Si te van las 2D...

CONCLUSIÓN

Si te gustan los *beat 'em up* en 2D, no puedes perderte *GGX*. Es todo jugabilidad.



CARACTERÍSTICAS • • Quince personajes en total • Combos y movimientos especiales que se pueden cancelar en cualquier momento

PS Mag ANTERIORES

45


CD 45: Colin McRae Rally 2.0, Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Street Fighter EX 2 Plus, Marranos en Guerra (demos jugables). Además vídeos de Destruction Derby Raw, Ronaldo V-Football, A Sangre Fría, Tombi 2 y MoHo

46


CD 46: Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasión!, Silent Bomber, MoHo, Vib Ribbon (demos jugables). Además, vídeos de Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point y Titan AE

47


CD 47: Spider-Man, Tenchu 2, Rayman 2, Disney World Magical Racing Tour, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de X-Men Mutant Academy, RC Revenge, Mille Miglia, Sydney 2000 e Infestation

48


CD 48: Sydney 2000, Grind Session, Dave Mirra Freestyle BMX, Mr Driller, Terracon y Formula one 2000. Además, vídeos de Driver 2, Superman, Ducati Life y LMA Manager 2001.

49


CD 49: Driver 2, Action Man Destruction X, X-Men Mutant Academy, Incredible Crisis, Sno Cross Championship, A sangre fría (demos jugables). Además, vídeos de Alien Resurrección, Dino Crisis 2, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing y Legend of Dragoon

50


CD 50: Spyro 3, Crash Bash, El libro de la selva, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de Teleñecos: una aventura monstruosa, Koudelka, El mundo nunca es suficiente, Monster Rancher y Mat Hoffman's Pro BMX

51


CD 52: Chicken Run, Time Crisis: Proyecto Titán, Bugs & Taz en la espiral del tiempo, Astérix: la batalla de las Galias, Frogger 2, Cricket 2000, Ms Pac-Man y Re-Volt 2 (demos jugables). Además, vídeos de Tomb Raider: Chronicles, Spyro: El año del Dragón

52


CD 52: Chicken Run, Time Crisis: Proyecto Titán, Bugs & Taz en la espiral del tiempo, Astérix: la batalla de las Galias, Frogger 2, Cricket 2000, Ms Pac-Man y Re-Volt 2 (demos jugables). Además, vídeos de Tomb Raider: Chronicles, Spyro: El año del Dragón

53


CD 53: Mat Hoffman's Pro BMX, Driver 2, ¿Quién quiere ser millonario?, Legend of Dragoon, Tony Hawk's Pro Skater 2, Spyro: El año del dragón y Ready 2 Rumble Round 2 (demos jugables). Además, vídeos de WDL: War Jetz y de Warriors of Might & Magic

54


CD 54: Batman of the Future y Teleñecos: Una aventura monstruosa (demos jugables). Además, vídeos de C-12: Resistencia final, Army Men: Air Attack 2, Army Men: Sarge's Heroes 2, El emperador y sus locuras, ISS Pro Evolution 2, Ready to Rumble Round 2 y Burstrick

55


CD 55: Looney Tunes: Perro & Lobo, Metal Gear Solid, WWF Smackdown, Twisted Metal, Soul Reaver: Legacy of Kain, Pipemania 3D (demos jugables). Además, vídeos de Black & White, Alone in the Dark IV, Mort the Chicken, Final Fantasy IX

56


CD 56: Demos jugables de Alone in the Dark IV: The new nightmare, Abe's Exoddus, Medievil 2, Music 2000, Destruction Derby, Astérix: Juegos disparatados y TOCA 2. Además, vídeos de ISS Pro Evolution 2, Mort the Chicken y The Simpsons Wrestling

57


CD 57: Demos jugables de ISS Pro Evolution 2, Mat Hoffman's Pro BMX, Toy Story Racer, Speed Freaks, World Championship Snooker, Lego Island 2 y F1 '99

58


CD 58: Demos jugables de Formula One 2001, Syphon Filter, Dave Mirra's Freestyle BMX: Maximum Remix, Ape Escape, Tomb Raider, Driver, A sangre fría, Ace Combat 3

59


CD 59: Con demos jugables de The Italian Job, Looney Tunes: Perro & Lobo, Worms Armageddon, Tintín: destino aventura, Everybody's Golf 2, Colin McRae 2.0, Crash Bandicoot 3: Warped

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 400 ptas. de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: . . . .
. . . .
Calle: . . . .
Población: . . . .
Provincia: . . . . C.P. . . . .
Teléfono . . . .

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐
30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐
44 ☐ 45 ☐ 46 ☐ 47 ☐ 48 ☐ 49 ☐ 50 ☐ 51 ☐ 53 ☐ 54 ☐ 55 ☐ 56 ☐ 57 ☐ 58 ☐
59 ☐

Forma de pago:

☐ Contra reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: . . . .

Firma:

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FeedBack

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



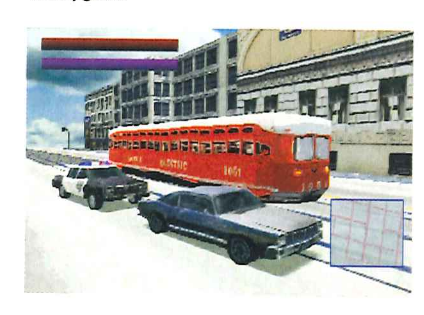
Javier Lourido
Ha conseguido ser lo suficientemente antipático para contestar las cartas de los lectores

QUE VAS A MI MAMÁ, JOPÉ

Hola, gente de *PSMag*. Primero querría agradeceros que hagáis la revista (os sigo desde el número 1), y aunque sé que Javier es así, que sepa que irá a mi mamá si me insulta o me critica. Éstas son mis preguntas:
1. ¿Hay algún truco para *FIFA 2001*?
2. Mi PSone es nueva. ¿Es malo darle calentones?
3. Tengo un amigo que se ha apostado un juego a que *Driver 2* es mejor que *GT2*. ¿Podríais darme vuestra opinión?
Dejo de escribir, porque me hago *pipí* (rima, ¿eh?).
PD: Por cierto, ¿leéis las cartas de los lectores?
Jose Antonio Herrero
San Antonio (Ibiza)

(Javier, pensando): Pobre imb... (Javier, escribiendo): Pobre imb...

1. Ahí va éste: completa la liga inglesa con el Everton sin encajar más de 25 goles en nivel profesional. Conseguirás el equipo «World XI», y si ganas con él la copa del mundo... bueno, tampoco querrás que te lo destripemos todo, ¿no?



2. ¿Cómo? ¿Para qué rayos la usas? Ah... En fin, tu consola no se estropeará porque la uses cinco horas seguidas, pero sí puede hacerte daño a la vista. Juega con moderación —es responsabilidad de tu madre—.
3. No es mejor juego. Distinto sí, pero no *mejor* (y ahora, ve corriendo a junto mamá y dile que tu amigo te debe un juego). De nada, ¿eh?

PD: Ni mucho menos... ¿qué te hace pensar eso?

PSMAG TE GUÍA, LLÁMANOS AL 906...

Hola, me llamo Sandra y quería haceros unas preguntas:
1. ¿Cuáles son los mejores juegos de rol, del 1 al 10?
2. ¿Cuándo va a salir *Final Fantasy XII*?
3. ¿Es verdad que la PS2 sirve de DVD? ¿Para cualquier película?
4. ¿Es verdad que van a sacar un juego para PSX en el que salga Rappel?
5. Me he enterado de que van a sacar un juego de *Gladiator*. ¿Para cuándo?

Hasta otra, colegas.

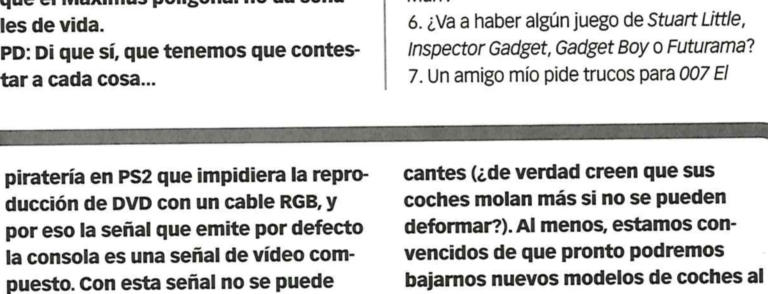
PD: Cuando la gente escribe tonterías tan grandes como «¿Cuándo van a sacar *Pokémon*?», si fueran al mercado se darían cuenta de que está allí mismo. Estas preguntas me ponen de los nervios.
Sandra Martínez
Fuenlabrada (Madrid)
1. Nos lo pones «a huevo», pero... dudamos de que los diez que estás pensando sean exactamente los diez mejores. *Legend of Dragoon*, sin ir más lejos, es una excelente alternativa a cualquier *FF*. Y también *Breath of Fire IV*.
2. En 2002 o 2003, probablemente. No somos adivinos...
3. Claro que sirve de DVD, ¿en qué mundo vives? Ahora bien, en cuanto a lo de «para cualquier película» la res-

CARTA ESTRELLA

AGTREADOS

Hola, amigos de *PSMag*, me llamo Iván y tengo una PS2. Ahí van mis preguntas:
1. He comprado *GT3* y me parece una auténtica pasada, pero después de leer vuestra *review* sobre el juego me he quedado un poquillo mosqueado. *GT2* iba a 25 cuadros por segundo y *GT3* va a 50 (la versión PAL), por lo que se ha mejorado en un 100%. Pero en Japón y en EE.UU. va a 60 cuadros, y ahí surge mi pregunta: ¿Por qué el sistema NTSC logra esa velocidad y el PAL no? ¿Es que la PS2 NTSC es mejor que la PAL? ¿Por qué hay dos sistemas y no uno solo?
2. Acerca de *GT3*, estoy pensando en comprarme el volante GT Force. ¿Qué os parece?
3. ¿Cuántas pistas de lluvia hay en el modo GT? Sólo he encontrado dos y están en la modalidad de Rally.
4. Sigo con *GT*: Kazunori dijo que ésta iba a ser la versión definitiva de la serie a falta del juego en red, pero que está pensando en algo especial. ¿No creéis que sería fabuloso que hubiera un campeonato *on line* y que se pudieran bajar nuevos vehículos de la red? Además, siempre me he imaginado un Deep Forest o un Trial Mountain de noche con luces de los coches en tiempo real. ¡Sería genial! Y a ver si esta vez incluyen daños en los coches, que creo que sería indispensable para crear una liga *on line*.
5. Ya que ha salido el tema, ¿para cuándo el disco duro y la conectividad a Internet de PS2 en Europa? Tengo entendido que en Japón las unidades de PS2 incluyen estos artículos de serie, ¿no hará falta algún periférico especial para que no se me infecte la consola con ningún virus?
6. ¿Cómo es que no habéis mencionado *WRC 2001*, si va a ser un bombazo y ya está al caer?
7. Ahora que Sega programa para PS2, ¿lanzará *Virtua Tennis* para ella?
8. ¿Por qué no dejáis más de lado a PSone y os dedicáis de lleno a PS2? Podríais llamaros... no sé, *PSMag Evolution*, por ejemplo.
Finalmente, y antes de despedirme, quisiera deciros que compro todos los meses a vuestra hermana mayor *PS2 Revista Oficial* (lo hago por las demos), que es bastante peor que la vuestra (que me gusta mucho, ni mucho menos os compro por las demos), pero que *PSMag* se me hace algo cara porque tengo que pagar 2.000 ptas. por las dos. La *Play Obsesion 2*, que es de vuestra misma editorial, ¿la hacéis también vosotros? Porque así me compraría ésa... Tendrá sección *Feedback*, ¿no? Ah, y aunque la *Revista Oficial de PS2* no me gusta mucho, les doy las gracias desde aquí por bla, bla, bla **<CENSURADO...>**.
Aquí me despido, fanáticos de la Play. ¡Hasta otra!
Iván
(Ni idea de dónde vive)

1. Ah, los dichosos 60 Hz. El NTSC está diseñado así, tiene un refresco de pantalla de 60 cuadros por segundo y unas cien líneas menos de resolución respecto al PAL (que va un 17,4% más lento). El problema no es que la consola japonesa vaya más rápida, sino que las conversiones que se hacen para el viejo continente no incluyen una opción para seleccionar el modo de visualización entre 50/60 Hz. ¿Por qué no incluyen esta opción, cuando en Dreamcast era casi un estándar? Sony se vio obligada a incorporar un sistema anti-



puesta no es tan evidente: hay restricciones (no reproduce películas de importación) y no podrás aprovecharte de las mejoras visuales del cable Euro-AV (que envía la señal con tonos verdosos por obra y gracia del sistema anticopia). Pero, por lo demás, da el pego.
4. Molaría, pero no. *Theme Rappel: the ultimate cutre-phone manager*.
5. Sierra se iba a encargar de desarrollarlo, pero hace un montón de meses que el Maximus poligonal no da señales de vida.
PD: Di que sí, que tenemos que contestar a cada cosa...

UN TRUCO, DOS TRUCOS, TRES TRUCOS

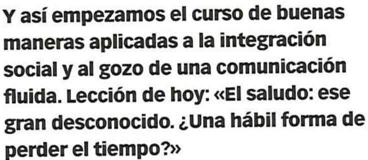
¡Arriba *PSMag*! ¡Arriba PSone!

1. ¿Sabéis si va a salir algún otro juego de Digimon para la gris? Si es así, ¿de qué tratará?
2. ¿Alguien me puede dar trucos de *FFVII*?
3. ¿Algún truco para *Toy Story 2*?
4. ¿Para cuándo la Pocket Station, lanzada en Japón hace ya muuucho tiempo?
5. ¿Alguien me puede dar trucos de *Pac Man*?
6. ¿Va a haber algún juego de *Stuart Little*, *Inspector Gadget*, *Gadget Boy* o *Futurama*?
7. Un amigo mío pide trucos para *007 El Mundo Nunca Es Suficiente*. ¿Podríais dárselos?
8. ¿Algún truco para *Tony Hawk 1*?

Me despido porque no quiero llenar toda la sección. ¡Por favor, publicad la carta entera, os lo suplico!

Fan de Digimon
Internet





Y así empezamos el curso de buenas maneras aplicadas a la integración social y al gozo de una comunicación fluida. Lección de hoy: «El saludo: ese gran desconocido. ¿Una hábil forma de perder el tiempo?»
1. Tal y como decíamos en el «Loading» de hace un par de meses, ya hay una continuación en el mercado americano que añade elementos de rol y algo de profundidad al juego. Una continuación que alguien (¿Infogrames?) debería acabar trayendo, aunque sea año y pico después de su lanzamiento.
2. No, no hay trucos (como tales) para *FFVII*. Lo que sí podemos darte es un consejo: no te encariñes demasiado con Aeris, que luego pasa lo que pasa.
3. Bueeeno, ahí va: pulsa ⊗, ◎, y ⊡ en la pantalla inicial para acceder a un menú oculto.
4. Para nunca. Sony desestimó la idea de traerla a Europa hace también muuucho tiempo, y la verdad es que no la echamos de meeenos.
5. ¿Más trucos? Ah... Está bien, a ver que te parece éste: zámpate las píldoras gordas y podrás perseguir a los fantasmas durante un rato. Vamos, ve a perseguirlos un poco... ¿A qué estás esperando? *Déjanos vivir*.
6. De *Inspector Gadget* hay uno bastante reciente (no es ninguna maravilla, pero podrás encontrarlo fácilmente). *Stuart Little* aparecerá en máquinas Nintendo a lo largo de 2002, aunque no desechamos versiones para alguna otra consola. De *Futurama* se espera un título para X-Box en un futuro poco próximo. Y en cuanto a *Gadget Boy*... ¿Qué porras es *Gadget Boy*? Bueno, da igual; los desarrolladores pasan de él tanto como nosotros (sea lo que sea).
7. ¡No! ¡Basta de trucos! ¡Que nos los pida él mismo, caramba! *Dita sea*...
8. ¡Aaargh!

piratería en PS2 que impidiera la reproducción de DVD con un cable RGB, y por eso la señal que emite por defecto la consola es una señal de vídeo compuesto. Con esta señal no se puede obtener un refresco de pantalla de 60 Hz, lo que hace que haya que adquirir un cable RGB para disfrutar de esta opción... y antes de que la gente pensara «*Vaya, así que tengo que gastarme 6.000 pelas más para jugar a 60 Hz, y total no podré aprovechar ese cable para ver películas*», aconsejó a los desarrolladores que no se emocionaran mucho con el tema de los 60 Hz. Pero el pueblo siempre tiene la última palabra, y esperamos que las críticas al «*affaire Hertz*» tengan pronto la respuesta que merecen. Si no por las críticas, que lo hagan al menos por competir en igualdad de condiciones con X-Box y Game Cube...
2. Que es una pasada.
3. Hay alguna más en las pruebas de los carnets, pero parece que incluir más de dos coches en pantalla con semejante derroche gráfico (y en el modo simulación) era demasiado para PS2.
4. Sí, todo eso sería estupendo, pero... lo de las luces en tiempo real probablemente también sea demasiado lujo para PS2 (como el efecto de agua en el asfalto), y lo de daños en las carrocerías demasiado lujo para algunos fabricantes (¿de verdad creen que sus coches molan más si no se pueden deformar?). Al menos, estamos convencidos de que pronto podremos bajarnos nuevos modelos de coches al disco duro de nuestras PS2. Bueno, pronto, lo que se dice pronto...
5. «Deberían» estar aquí la próxima Primavera, y no creemos que haya problemas con los virus (a ver qué hacen con el navegador).
6. ¿Y cómo es que no has leído la *preview* del número 58? ¿Y la *review* del que tienes entre manos? ¿Y la *postreview* del próximo?
7. Ojalá; no hay forma de sacarles ni una sola palabra al respecto.
8. ¡Atiza! Así no se puede trabajar... Unos reuniéndose en clubes anti-PS2 y otros empeñados en jubilar a la gris. A ver si os vais aclarando, ¿eh?
¡Pero bueno! Así que no sólo quieres darnos de lado, sino que pretendes pasarte a la competencia (una competencia que, según tus propias palabras, es «bastante peor») y promover disputas fraticidas en el seno de MC (*Play Obsesion 2* no la hacemos nosotros, pero hasta hace minuto y medio nos caían bien majos). ¡Ah, traidor! ¿De verdad pensabas que íbamos a poner los motivos por los que dabas las gracias en las últimas dos líneas de tu carta? ¡No somos tan primos! ¡Que los pongan ellos! ¡Jaaa, jaa, ja...!





La tercera entrega de nuestros consejos parte-barras te lleva al cielo de las BMX



MAT HOFFMAN'S PRO BMX 3.ª Parte

Selección de nivel

PARA ESTA CLASE MAGISTRAL NECESITARÁS:
PANTALONES BOMBACHOS ☑ UNA SALUDABLE FALTA DE RESPETO POR LA LEY ☑
UNA GRAN PLANCHA ☑ SABER DE QUÉ LADO HAY QUE CALARSE UNA GORRA DE BÉISBOL ☒

COMPETICIÓN BLUETORCH – Nivel 4

Con la mitad de tiempo y cantidad de jueces a los que impresionar, prepárate para una auténtica prueba de pericia extrema

Puntos extra
Hacer piruetas en estas barandas no te supondrá una victoria, pero desde luego ayudará un montón



De baranda a baranda
Una oportunidad de primera para saltar de un cable de grindeado a otro, potenciando tu puntuación de rampas en busca de un cuantioso botín de puntos. Palabra

La grindada de la serpiente
Una ocasión temprana para pillar algunos puntos. Usa el montículo para brincar hasta arriba del todo









Supera tus metas

No pierdas la calma, culmina tus piruetas y márcate algunas especiales para conseguir el oro y sentirte en la gloria

En la primera de las dos competiciones, la novedad es que no hay que perseguir objetivos. Lleno de rampas, barandas y transferencias, el nivel es lo bastante grande como para recorrértelo todo y dar con un sitio que se ajuste a tu estilo. Las áreas en pendiente suelen acabar en una rampa para que salgas hacia arriba, te montes el numerito y toques suelo de cara a la siguiente sección, lo cual es muy útil cuando sólo tienes sesenta segundos de reloj. Las áreas abiertas contienen rampas más pequeñas que puedes usar para acceder a elevadas barandillas de «grindeo» y transferencias. Cuentas con tres intentos, de modo que si estás seguro de ti mismo puedes correr por todo el nivel en tu primera tentativa y echar un vistazo por ahí. Así sabrás exactamente adónde hay que ir para conseguir las mayores puntuaciones cuando lleguen tus otras dos intentonas. Como te encuentras sólo en la mitad del juego, la puntuación requerida para proseguir no es especialmente alta. Si logras entre 30.000 y 40.000 puntos por cada vuelta, seguro que quedas el primero sin problemas. Claro que lo que aquí buscas es que todos y cada uno de los jueces te otorguen la puntuación máxima de 99,9 para demostrarte que eres un verdadero maestro en este juego.

Los entusiastas del patinaje «vertical» se sentirán más cómodos en la *half-pipe* hundida que se halla en el área abierta de detrás de la segunda sección que hace bajada (atento a los troncos), pero por el camino hasta allí encontrarás abundantes *quarter pipes* y rampas en las que realizar acrobacias. Prueba a aumentar la barra especial en las rampas, y consigue la mayor de las rotaciones con un movimiento especial en una *quarter pipe*. De este modo te elevarás al máximo y por consiguiente tendrás más tiempo para efectuar una pirueta decente y un aterrizaje correcto.

Si te va más «grindear» con los estribos, gira a la derecha al pie de la cuesta. Esta ruta pasa ante dos elevadas barandillas de «grindeo» y unas barras paralelas, las cuales se mueren de ganas de que te deslices por ellas. Si «grindeas» por ellas bajándote y subiéndote a base de combos mediante las pequeñas rampas que hay esparcidas por todas partes, tu puntuación se disparará, igual que si te dedicas sólo a «grindearlas» con combos de por medio.

Si vas el primero tras dos vueltas, selecciona la opción 'finalizar competición' en el menú de pausa para asegurarte una victoria inmediata.

Trucos a cien

SIN PRISAS
Durante una sesión, pulsa START para detener el juego. Mantén apretado L1 e introduce las siguientes combinaciones

Añadir ocho minutos al tiempo de actuación
□,↑,○,✕

El resto de trucos, actívalos y desactívalos mediante estos códigos

Neumáticos grandes
↓,○,○,↓

Equilibrio perfecto
□,←,↑,→

Barra Especial siempre a tope
←,↓,△,○,↑,←,△,□

Todas las puntuaciones multiplicadas por diez
□,○,○,↑,↓,↓

Barra de equilibrio en «grindadas»
←,○,□,△,□,○,✕

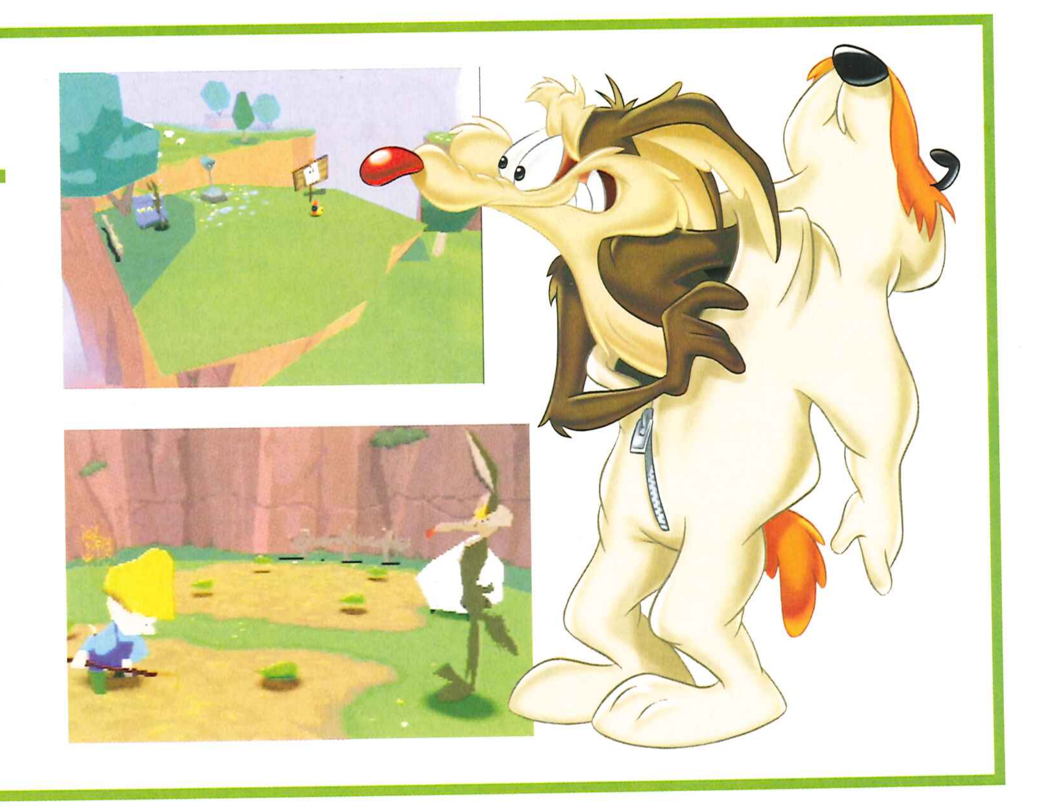
Todas las puntuaciones divididas entre diez
↓,↓,↑,○,○,□





EL MES QUE VIENE...

- **Captura ovejas con sigilo y destreza**
- **Descubre todos los secretos del campo**
- **Y búrlate de Perro en sus propias narices...**
- **...con la primera parte de nuestra guía de *Perro & Lobo***



PARQUE DE NUEVA YORK – Nivel 5

Consideramos que éste es el nivel más difícil del juego, así que apréndete la maniobra manual o lo pasarás mal



Objetivos 3
La 'K' se encuentra en lo alto de este edificio. Acércate desde el otro lado



Objetivos 1 + 5
Esta *half-pipe* te reportará una burrada de puntos, pero tendrás que explorar el nivel para conseguir una enorme puntuación profesional. Prueba a hacer «paradiñas» en las barandillas

Objetivos

Para acabarte el nivel, debes...

1. Lograr 45.000 puntos
2. Golpear 5 tenderetes
3. Recoger la letras T-R-I-C-K
4. Hallar la portada oculta
5. Lograr 70.000 puntos

Las portadas

Un parque neoyorquino ¡y ni un vagabundo a la vista! ¿Dónde están todos los pordioseros de *Tony Hawk's 2*?

1

PUNTUACIÓN DE RÉCORD – 45.000
Nueva York no es un nivel muy adecuado para los *bikers* con propensión al «grindeo». Aunque se puede conseguir una elevada puntuación en rebordes y pasamanos, cada vez se hace más difícil ejecutar piruetas variadas en distintas áreas. Con pericia, los rebordes de las rampas y las *pipes* (*half* y *quarter*) van bien para marcarse «grindadas» con combo, pero la clave en la vieja NY radica en las rampas. Gira 90 grados a la izquierda apenas empieces y déjate caer a las mayores rampas del nivel. Aquí es fácil elevarse mogollón y obtener grandes puntuaciones, sobre todo con la ayuda de los especiales.













2

GOLPEA LOS TENDERETES DE SHWARMA
1) El primer tenderete se halla justo al lado del punto de inicio. Vete derecho contra él.
2) **Para llegar al segundo tenderete, gira 180º desde el primer puesto y sigue la carretera doblando los dos recodos a la derecha. En el puente darás con el segundo tenderete. El tiempo vuela, así que «grindea» a lo largo de la pared del puente camino del tenderete a fin de rellenar tu barra especial y dejarla a punto para las grandes piruetas que vendrán luego. Salta de un brinco a tiempo para alcanzar el segundo puesto de Shwarma y una buena puntuación.**
3) Sigue la carretera y baja dando saltos por los escalones hasta la fuente. Si te sobra tiempo, usa el borde de ésta para marcarte algunas piruetas antes de dirigirte a las rampas de la izquierda. Si sales de la rampa con suficiente velocidad, puedes lograr un bonito «360 Flair» (↓+→+◎, R1) antes de tocar suelo. El tercer tenderete se encuentra a mano derecha, cerca de los columpios.
4) **Para ir al cuarto tenderete, gira en redondo y ponte de cara a la carretera. El tenderete se halla entre los columpios y el asfalto, justo al borde del patio de recreo.**



5) Cuando llegues a la carretera, síguela hacia la izquierda. Una vez más, ve haciendo «grindadas» con combo sobre la marcha. Ve por el primer desvío a la izquierda y el último puesto estará a mano izquierda de la carretera.

3

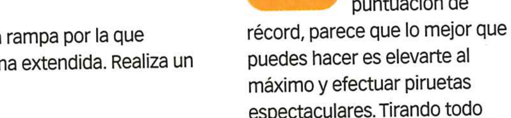
RECOGE LAS LETRAS DE LA PALABRA T-R-I-C-K
T) Sigue la carretera cuesta abajo, pero vete por la derecha de las barandas. Entre las dos filas de árboles verás dos montículos y dos pasamanos. Consigue algo de velocidad y «grindea» por la baranda de la derecha, usando piruetas rápidas y giros de 180º para incrementar la puntuación. Cuando te acerques al final de la baranda, brinca desde el extremo para agenciarte la 'T'.

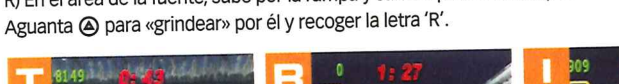
R) En el área de la fuente, sube por la rampa y salta al primer columpio. Aguanta △ para «grindear» por él y recoger la letra 'R'.

I) Vuelve a la carretera y síguela hacia la rampa pequeña. Toma mucha carrerilla, vete con una voltereta (↓+→+◎) hacia la derecha y te harás con la letra 'I'. No subas «grindeando» por la baranda o perderás impulso.

C) Sube por la rampa que cae a mano derecha de la rampa por la que entraste en el patio de recreo y «grindea» por la rama extendida. Realiza un «bunny hop» desde el extremo para pillarte la 'C'.

K) Ésta se halla sobre el tejado del edificio junto a la pista de hielo. Añade un poco de arte «grindeando» con combos a lo largo del borde del tejado.















4

PORTADA OCULTA
Paso 1
Tal como empiezas, mira a la izquierda y podrás ver un enorme árbol. Tiene tres ramas: la más larga apunta hacia delante, y las otras dos a izquierda y derecha. Tienes que saltar entre las dos horizontales y caer sobre la larga. Gira 180º y avanza un poco en la dirección contraria. Esta carrerilla es más que nada para ganar precisión, ya que aquí la velocidad no es fundamental. Cuando creas que tienes bastante espacio para alinearte, da otro giro de 180º y ponte de cara al árbol. Vete hacia el árbol y apunta al medio de las dos ramas de enfrente.
No verás la rama hasta el último instante, así que ve lo más recto que puedas. Mantén pulsado ⊗, listo para el lanzamiento. Según te acerques, gira un poco a la izquierda.
En cuanto llegues a las ramas suelta ⊗ y aguanta △. Caerás sobre la rama más larga y pasarás «grindeando» por donde la portada secreta.





5

PUNTACIÓN PROFESIONAL – 70.000
Al igual que con la puntuación de récord, parece que lo mejor que puedes hacer es elevarte al máximo y efectuar piruetas espectaculares. Tirando todo recto desde el punto inicial, a la derecha de las barandas y ente dos hileras de árboles verás dos rampas consecutivas, ideales para subir y marcarte algunas virguerías desde ellas, o bien para hacer «grindadas» con combo sobre las balaustradas. Si efectúas un giro rápido de manillar en el aire mientras te diriges a una baranda, el multiplicador aumenta en una unidad, igual que con un giro de 180º durante una «grindada» (usa los botones laterales para realizar un giro ajustado). En el invernadero puedes «grindear» por el reborde o usar la rampa para catapultar a tu hombre por los aires, consiguiendo rotaciones por un tubo y una pirueta de aúpa de regalo..



PLANTA DE TRATAMIENTO – Nivel 6

Presentamos la «grindada» más larga, cañera y «alucinacolegas» de la historia de los deportes de riesgo...



LEYENDA

- Punto de inicio
- Rampa
- Baranda de «grindeo»
- Recoger letra
- Portada secreta
- Barriles de residuos



Al borde del abismo

Para los más *lanzaos*, estas hondonadas suponen un grato desafío. Los que sólo vayan a por los puntos, que se queden por el borde del nivel.



Objetivos 1 + 5

Al volver de la descomunal «grindada» por encima de los depósitos, usa esta baranda para contemplar cómo van subiendo los numeritos de tu puntuación

Objetivos

Para acabarte el nivel, debes...

1. Lograr 55.000 puntos
2. Golpear 5 barriles de resíduos
3. Recoger la letras T-R-I-C-K
4. Hallar la portada oculta
5. Lograr 80.000 puntos

K
C
I
T
R

Las portadas

El único tratamiento que puedes recibir aquí es de humildad, si no superas esta mega rampa vertical y las descomunales «grindadas»

1 PUNTUACIÓN DE RÉCORD – 55.000

Si prefieres obtener puntuaciones altas mediante piruetas elevadas, más que con «grindadas», resiste la tentación de usar las hondonadas a la derecha del punto inicial. Aunque puedes pasar de una pirueta a la siguiente, puede que toques suelo mirando en el sentido contrario. Usa las rampas de detrás del punto de inicio.













3 RECOGE LAS LETRAS DE LA PALABRA T-R-I-C-K

T) Baja por la rampa de salida y «grindea» por la pared de la izquierda. Amplía tus puntos con profusión de saltos y giros; las «grindadas» encorvadas también te elevan la puntuación (cualquier diagonal en la cruceta y pulsando Ⓐ). A lo largo de esta pared darás con la letra 'T'.

R) Baja de la rampa con una pirueta y vuelve a «grindear» por la pared en dirección contraria. Bájate de un salto y bordea la rampa inicial como hiciste cuando te dirigías al segundo grupo de barriles. Si no recogiste entonces la letra 'R', te estará esperando encima de la rampa. Prueba a acercártele en diagonal y a saltar desde ella hacia la pared de la derecha. Al caer «grindea» a lo largo del reborde y podrás hacer una pirueta justo tras el recodo.

I) Sigue esta «grindada» hasta el final, momento en el que efectuarás una acrobacia para hacerte con la letra 'I' y ganarte el respeto de todos. O si no, vuelve a subirte por la *half-pipe* de la derecha y mantén pulsado Ⓐ para instigar otra «grindada». Cuanto menos profundo sea tu ángulo de aproximación, más rápida será la «grindada».

C) La letra 'C' se puede obtener subiendo por la rampa hacia los depósitos y «grindeando» por la baranda de arriba del todo. Hace falta habilidad para subir sin dársela, ya que no hay pasamanos.

K) Sigue el perímetro del nivel como con la portada del barril y, justo después del último conjunto de barriles, verás la letra 'K'. Da un gran salto por encima de las dos cajas para meterla en el saco.









2 GOLPEA 5 BARRILES DE RESIDUOS

1) Baja por la cuesta del principio y tira a la izquierda. Márcate una «grindada» con combo en la pared pequeña, realizando un giro de 180º para vacilar más, pero asegúrate de mirar en la dirección correcta al final, donde hallarás el primero de los barriles de residuos.

2) Sube por la gran *quarter pipe*, elévate de lo lindo, sácate de la manga una acrobacia guapa y «grindea» otra vez a lo largo de la pared pequeña, esta vez en la dirección contraria. Sigue el camino que pasa por detrás del punto inicial y darás con el segundo de tus barriles de residuos entre las dos rampas.

3) No te separes de la pared a mano derecha y síguela hacia la sección de la hondonada. El tercer trío de barriles se halla entre los bordes de la primera hondonada y la segunda.

4) Derríbalos y ve siguiendo la pared. Encima del montículo de tierra que hay frente a las hondonadas se encuentra el penúltimo grupo de barriles. Antes de llegar a ellos verás una baranda a mano izquierda.
Sácale provecho mediante unas «grindadas» con combo (los giros de manillar de 180º (←+Ⓞ,R1), van la mar de bien) a fin de acumular puntitos y acrecentar la barra especial.

5) El último conjunto de barriles se halla detrás del edificio que tienes delante. Rodéalo por la derecha y los verás junto a la valla. Dales con la rueda delantera y ejecuta una «grindada-manual» de la victoria en la pared de la derecha, a su lado (↑,↓,Ⓧ,Ⓐ).



4 PORTADA OCULTA

Sube por la rampa donde te hiciste con la letra 'C' y «grindea» por las barandillas. Sigue hasta el borde y pega un arriesgado brinco por encima del hueco hasta el tejado del edificio blanco. «Grindea» o pasa normal por aquí y salta a otra viga, en la cual se halla la portada secreta. Para convertir la colección de portadas secretas en una brutal pirueta, usa manuales donde por lo general pasarías normal, «grindea» a lo largo de todas las balaustradas y enlaza el rayo de la portada oculta con el rayo del segundo tejado con un *manual*. Si te sale todo esto, seguro que eres capaz de «grindear» con combos las barandillas que rodean los bordes de las hondonadas. No es mucho pedir para un profesional como tú, ¿no?





ATENCIÓN ¡Esta «grindada» te hará ganar puntos A MANSALVA!

5 PUNTUACIÓN PROFESIONAL – 80.000

Una vez más, procura evitar las hondonadas si puedes; siempre acaban dejándote tirado por ahí. Es buena idea «grindar» a lo largo de las barandas que recorren el borde de dichas hondonadas, ya que puedes llegarte con un combo al tejado del edificio situado en el extremo del nivel. Asegúrate de culminar, eso sí, o de lo contrario todo el trabajo será en vano. Acuérdate de usar la «grindada» de la portada secreta para puntuar como los grandes.



LA HABRA CALIFORNIA – Nivel 7

Con piscinas en los tejados y las barandas más largas de EE.UU., esto es el paraíso de los amantes de la BMX.





Objetivos 2

Usa la rampa junto al coche para llegar a los tejados con piscina y luego alinéate para «grindear». Acto seguido, salta de una a la otra y golpea cinco antenas de satélite

Objetivos

Para acabarte el nivel, debes...

1. Lograr 65.000 puntos
2. Golpear 5 antenas parabólicas
3. Recoger la letras T-R-I-C-K
4. Hallar la portada oculta
5. Lograr 100.000 puntos

Objetivos 1 + 5

Para pegar un buen vuelo, toma algo de velocidad desde justo detrás de ti, al principio del nivel, y salta a los semáforos por encima de la carretera

Las portadas

Ésta es tu última oportunidad, bajo el achicharrante calor de California, de explotar un nivel completo antes de la gran competición...



PUNTUACIÓN DE RÉCORD – 65.000
Entra en el parking desde la carretera y márcate el mayor *bunny hop* que puedas desde la rampa que mira al edificio. Si te elevas lo suficiente, puedes usar la hondonada de encima del edificio para conseguir una cifra de puntos mareante. «Grindear» con combos por los bordes y transferirse entre edificios también queda tope vistoso.













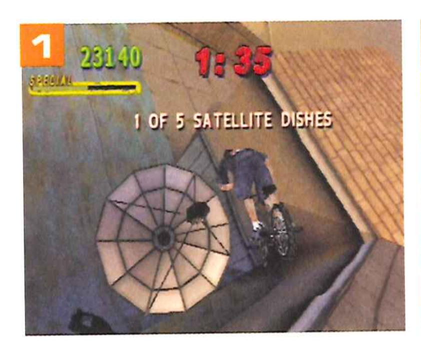
3 RECOGE LAS LETRAS DE LA PALABRA T-R-I-C-K
T) La primera letra está colgada entre los edificios altos. Usa la rampa del parking para legar ahí arriba, y las barandas que tienen en medio para hacerte con la letra 'T'. Por supuesto, usar giros y piruetas rápidas mientras «grindeas» te hará ganar puntos y respeto.

R) Vete a las rampas del patio trasero y «grindea» a lo largo del reborde de la rampa del otro lado hasta la primera antena parabólica. Transfiérete a la valla y «grindea» por ella para agenciarte la letra 'R' que pende ahí encima, cerca del final.

I) Déjate caer al suelo y sigue la carretera a la izquierda. Entra en el aparcamiento y da un gran salto por encima del coche que está solo. La letra 'I' cuelga ahí encima. Hacer todo el camino de vuelta puede ser un poco complicado, de modo que puedes incrementar tu impulso efectuando una pirueta desde la pared cercana a la tercera parabólica antes de dirigirte al coche.

C) Detrás del segundo edificio alto hay una rampa. Úsala para saltar bien alto y apoderarte de la letra 'C'.

K) La última letra se halla cerca del punto inicial. En vez de usar la rampa para saltar al tejado, tira por encima de la pared y tuerce a la derecha. La letra 'K' reluce en el rincón del edificio.









2 GOLPEA CINCO ANTENAS PARABÓLICAS
1) Tira a la izquierda al empezar y dirígete a las *half-pipes* del patio trasero. En lo alto de la *pipe* más grande se halla la primera antena. Márcate unas cuantas virguerías en las rampas para potenciar tu especial y úsala cuando te cargues la antena. Tus amigos derramarán una lagrimita de envidia. Tú te habrás ganado la enemistad eterna de los teleadictos de la ciudad,

2) Vuelve a la carretera y sube saltando por la rampa junto a la letra 'K' para llegar de un brinco al tejado. La segunda antena está en la esquina de delante, cerca de la carretera.

3) Si no te caíste del tejado al darle a la segunda antena, toma una gran carrerilla y «grindea» con combos por toda la barandilla, cruzando la carretera. Deberías darte de bruces con la tercer antena. Si te caíste, usa la rampa para volver a saltar arriba.

4) La forma más fácil de cumplir con el cuarto receptor de satélite es utilizar la rampa del aparcamiento para subirte a lo alto del edificio y sacudir desde arriba la antena que hay en la esquina. Si lo haces bien, al tocar tierra podrás «grindear» por los pasamanos, recopilando de puntos extra por el camino.

5) Para la última antena, transfiérete desde el primer edificio al segundo usando la baranda. La antena está situada en el mismo lugar en el que estaba la cuarta en el primer edificio.



4 PORTADA OCULTA
Ésta es peliaguda... Puedes pasarla por encima y dejártela si vas demasiado deprisa, o caerte del tejado y darte el morrazo padre si vas demasiado despacio.
Desde la carretera, ponte de cara al edificio que alberga la segunda parabólica. Toma una buena carrerilla y pasa por la rampa a la izquierda de la antena para catapultar a tu *biker* al tejado (mantén pulsado ↑ si tienes problemas para llegar a lo alto). Ve por aquí arriba lo más rápido que puedas aguantando ⊗; puedes volver a deslizarte abajo si vas demasiado lento.





Cuando llegues arriba del todo, apunta a la chimenea y suelta ⊗. En cuanto lo hagas, aguanta Ⓐ. Al tocar suelo deberías «grindear» por la chimenea o hacer una «paradiña» en ella, y conseguir la portada secreta.



PUNTUACIÓN PROFESIONAL – 100.000
Al ser el último nivel con objetivos, te va a costar de lo lindo conseguir los 100.00 puntitos. El uso de una combinación de rampas y «grindadas» te llevará a la gloria; si te basas en una sola, la cosa puede acabar en desastre. Si no haces más que explotar las rampas, una caída puede significar el fracaso, al igual que un aterrizaje de lado al salir de una «grindada». ¡Suerte!



COMPETICIÓN CFB – Nivel 8

La competición más importante del mundo BMX ¡y van y la celebran en un parque de juegos para niños creciditos!



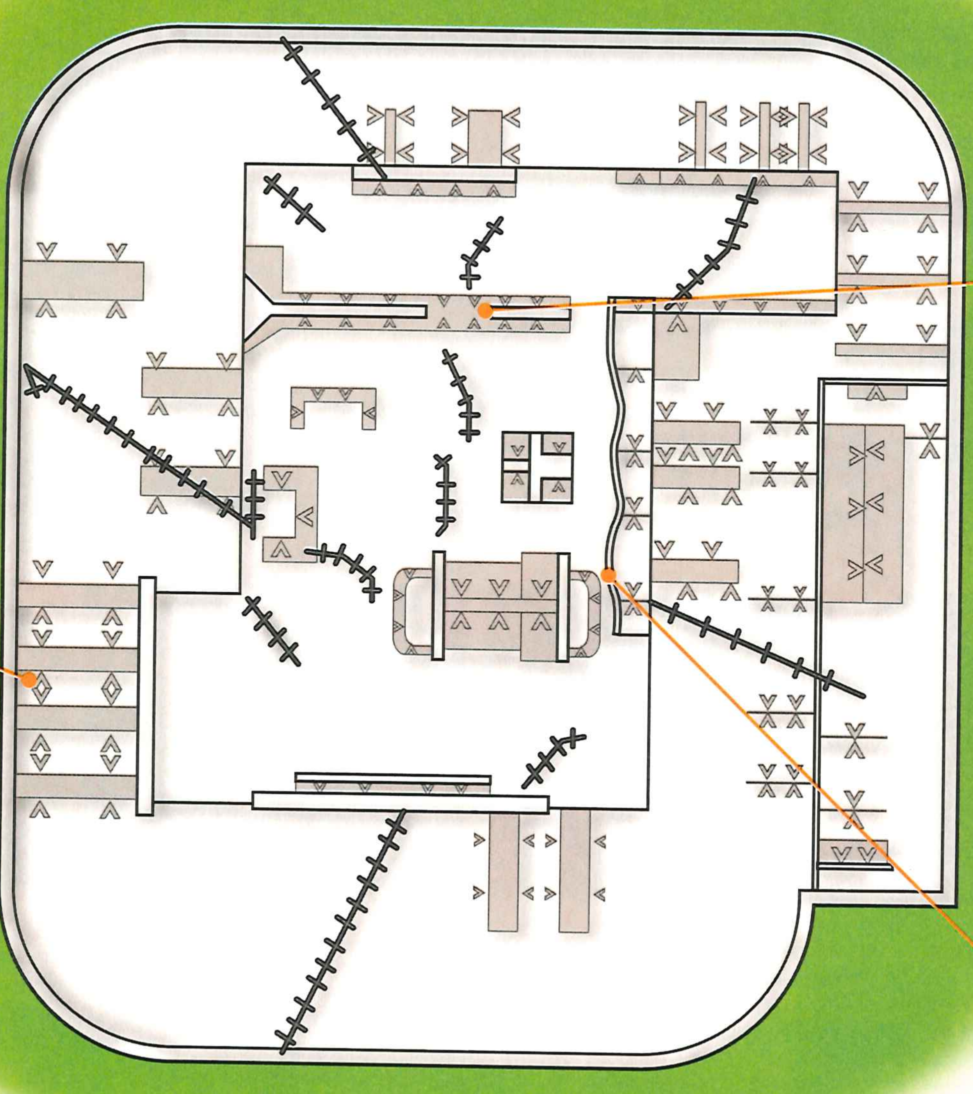
LEYENDA



Inicio

Rampa

Baranda de «grindeo»





El montículo es tu amigo

Perderás velocidad e ímpetu para las piruetas si abordas los montículos directamente. Mejor úsalos para transferirte a un lado de la pista y «grindar».

Botes de mico

Esta pirueta chiflada al poco de empezar te dará los puntos suficientes para que te vean como un contendiente de nivel, así que ¡duro con ellos, colega!

A lomos de la serpiente

Una auténtica prueba de equilibrio que hay que acometer a gran velocidad. Aguantar aquí sin caerte es más chungo que ejecutar un «sin manos» montado en un potro salvaje desbocado.

Lo más total

Enfréntate al desafío definitivo y corónate como el «Rey de la grindada vertical IV»







El nivel de la competición final es tu oportunidad de demostrar a los jueces y espectadores quién es el jefe. Para desbloquearlo deberás haber recogido las 28 portadas y recogido una medalla en la competición Bluetorch. Así que la excusa de que «necesito practicar más» ya no sirve. Ya deberías tener un gran dominio de los estilos callejero y vertical, sin dejar que un pequeño muro de dos metros de nada se interponga en tu camino cuando vas lanzado. Ah, no. Súbete a él con un *manual*, «grindéalo» con combos y salte de él con un 360°. Tú ya sabes... Ahora demuéstralo. Las *fun boxes* que hay desperdigadas por el suelo van bien para los combos iniciales, sobre todo si culminas con un *manual* y pasas a una «grindada». Usa rampas y barandas para realizar piruetas breves y acaba siempre tus «grindadas-con-combo» con una gran pirueta vertical para conseguir el máximo de puntos. Lo que diferencia una «grindada» con combo impresionante de una flojilla es el final. Cuando salgas de una «grindada», toca suelo mirando hacia delante con un *manual* de morro (↓,↑) y avanza hacia la rampa más cercana. Si vas lo bastante rápido, puedes elevarte lo suficiente para ejecutar una acrobacia con muchas rotaciones, y si tienes auténtica suerte podrías incluir un especial. Si eres un entusiasta de lo vertical, dirígete a la *half-pipe* de la esquina superior derecha del nivel. No te olvides de ir hasta allí mediante «grindadas» con combo; un minuto no es mucho tiempo y las BMX no están hechas para desplazarse sin más de A hasta B. Añadir una o dos «grindadas» a la rutina varía las piruetas. Cuando llegues a la *half-pipe*, ve moviéndote por la cruceta, usando cada dirección sólo un par de veces, una vez junto con ⊡ y una vez en conjunción con ◎. De vez en cuando, intercala un especial. Si prefieres las «grindadas», no hay mejor sitio que el centro del nivel, efectuando «grindeos» con combo entre la baranda y los rebordes. Usa el *manual* para enlazar las «grindadas» entre sí; el *manual* de morro (↓,→) es el mejor porque no puedes caerte.

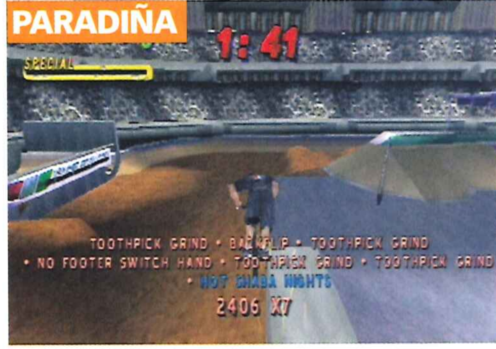


Movimientos 2ª Parte

Nada de ayuda con estas maniobras. Si no te salen, ¡dos piedras!

Sección 1 • Huecos (Gaps)

PARADIÑA



☐ ¡CONSEGUIDO! 1.000 puntos
Nivel 8 Noches de Shaba
Borda este hueco y sigue hasta los 2.000 puntos

A LO GRANDE

☐ ¡CONSEGUIDO! 1.200 puntos
Nivel 8 Una de las buenas
Hazte este *gap* y sigue hasta los 3.500 puntos

ABRASIÓN



☐ ¡CONSEGUIDO! 3.500 puntos
Nivel 7 Transfer con grindada
Supera este hueco y sigue hasta los 12.00 puntos

PARA ENMARCAR



☐ ¡CONSEGUIDO! 1.750 puntos
Nivel 1 Pasa por la entrada
Salta este hueco y puntúa con 5.000

COLÚMPIATE



☐ ¡CONSEGUIDO! 3.700 puntos
Nivel 8 Leña al mono
Prosigue con este *gap* hasta alcanzar los 20.000 puntos

CLASE SUPERIOR



☐ ¡CONSEGUIDO! 2.000 puntos
Nivel 4 El nivel más alto
Logra este *gap* y llega hasta los 7.500 puntos

REFUERZO



☐ ¡CONSEGUIDO! 4.200 puntos
Nivel 4 Grindada de apoyo
Hazte este hueco y continúa hasta los 25.000 puntos

EL MÁS BORDE

☐ ¡CONSEGUIDO! 3.000 puntos
Nivel 7 El esturión + Salta la valla Hazte estos huecos y obtén 10.000 puntos

CUERDA FLOJA



☐ ¡CONSEGUIDO! 4.500 puntos
Nivel 7 De tejado en tejado
Salta por encima de este *gap* y no pares hasta los 28.000 puntos

OVNI



☐ ¡CONSEGUIDO! 4,800 puntos
Nivel 2 Contacto alienígena
Bórdalo y gana 30.000 puntejos

A GUSTITO



☐ ¡CONSEGUIDO! 5.500 puntos
Nivel 3 Por un tubo + Última salida Hazte los dos y embólsate 40.000 puntos

VÁNDALOS



☐ ¡CONSEGUIDO! 6.000 puntos
Nivel 5 Devolución
Cruza este hueco y continúa hasta los 42.500 puntos

AL RICO HELADO



☐ ¡CONSEGUIDO! 6.200 puntos
Nivel 4 Tras la cuesta + Grindada de la frambuesa Púlete este hueco y llévate 45.000 puntos

COLGADO



☐ ¡CONSEGUIDO! 7,500 puntos
Nivel 2 Grindea por el cable + Gran grindada cañera
Logra ambos para obtener

WHITTINGTON



☐ ¡CONSEGUIDO! 8.000 puntos
Nivel 3 Aquí Londres
Salta por aquí al otro lado y no pares hasta los 65.000 puntos

TODO UN



☐ ¡CONSEGUIDO! 9.000 puntos
Nivel 6 Grindada por el tanque + Huecos de las cisternas Logra ambos y para ti serán 75.000 puntos

¡EN LA CIMA DEL MUNDO!



☐ ¡CONSEGUIDO! 10.000 puntos
Nivel 1 Gran grindada cañera + Larf estuvo aquí Borda los dos y llévate 90.000 puntos

Tu puntuación

Tu puntuación

0 – 10.000	Prueba con el skateboard
10.000 – 30.000	Quítate las dos ruedecitas extra
30.000 – 65.000	Los pies fuera de los pedales
65.000 – 85.000	Intenta un 1080º
+ de 85.000	Ahora hazlo en una bici de verdad

Sección 2 • Puntuaciones tope de *PSMag*

PUNTUACIÓN POBRE



☐ ¡CONSEGUIDO! 20.000 puntos
Nivel 1 Fábrica de Hoffman
Usa lo aprendido hasta ahora para obtener 100.000 puntos en dos minutos

PUNTUACIÓN MEDIOCRE



☐ ¡CONSEGUIDO! 25.000 puntos
Nivel 2 Solar en construcción
Intenta conseguir nada menos que 120.000 puntos en sólo dos minutos

MEJOR PUNTUACIÓN



☐ ¡CONSEGUIDO! 30.000 puntos
Nivel 3 Metro de Londres
Anótate 150.000 puntos en dos minutos

BUENA PUNTUACIÓN



☐ ¡CONSEGUIDO! 40.000 puntos
Nivel 4 Área de competición Bluetorch Agénciate 200.000 puntos en dos minutos

MUY BUENA PUNTUACIÓN



☐ ¡conseguido! 45.000 puntos
Nivel 5 Parque de Nueva York Ponte a ello y amasa 220.000 puntos en dos minutos

PUNTUACIÓN FANTÁSTICA

☐ ¡CONSEGUIDO! 50.000 puntos
Nivel 6 Planta de tratamiento
Deberás ser muy rápido para llevarte 250.000 en dos minutos

PUNTUACIÓN INCREÍBLE

☐ ¡CONSEGUIDO! 60.000 puntos
Nivel 7 La Habra. California
Obtén 275.000 puntos en dos minutos

PUNTUACIÓN DE MAESTRO



☐ ¡CONSEGUIDO! 80.000 puntos
Nivel 8 Área de Competición CFB Consigue 300.000 puntos en dos minutos

Enséñanos lo sobrao que vas tú...



¿Te acuerdas de *Tony Hawk's*? Desde luego que sí. Bueno, dado que su homólogo en BMX carece de una serie de desafíos radicales en base a la puntuación, hemos decidido ponerte algunas puntuaciones de referencia que te harán perder los estribos. Supéralas y estarás camino de convertirte en el mejor jugador de este país. Palabra.

Máxima puntuación de *PSMag*...

0 – 45.000	Anodina
45,000 – 115.000	Moderada
115.000 – 210.000	Vistosilla
210.000 – 350.000	¡Radical!
+ de 350.000	Incendiaria...

¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE

Y ADEMÁS, PARTICIPA EN EL SORTEO DE..

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 50 € / 8.319 ptas. (lo cual supone un ahorro de más de 5.000 ptas.) y participar en la promoción vigente. (Europa: 81'15 € /13.502 ptas. Resto del mundo: 107,60 € /17.903 ptas.).

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.°: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular:

de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que les sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de ...... de 200...

(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí

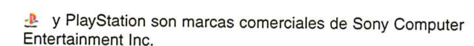
Diez lotes compuestos por dos grandes clásicos de PlayStation: *Spyro, el año del dragón* y *Crash Bash*



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es



EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

ESPACIO CD

DEMOS · VIDEOS · RETOS · FAMA



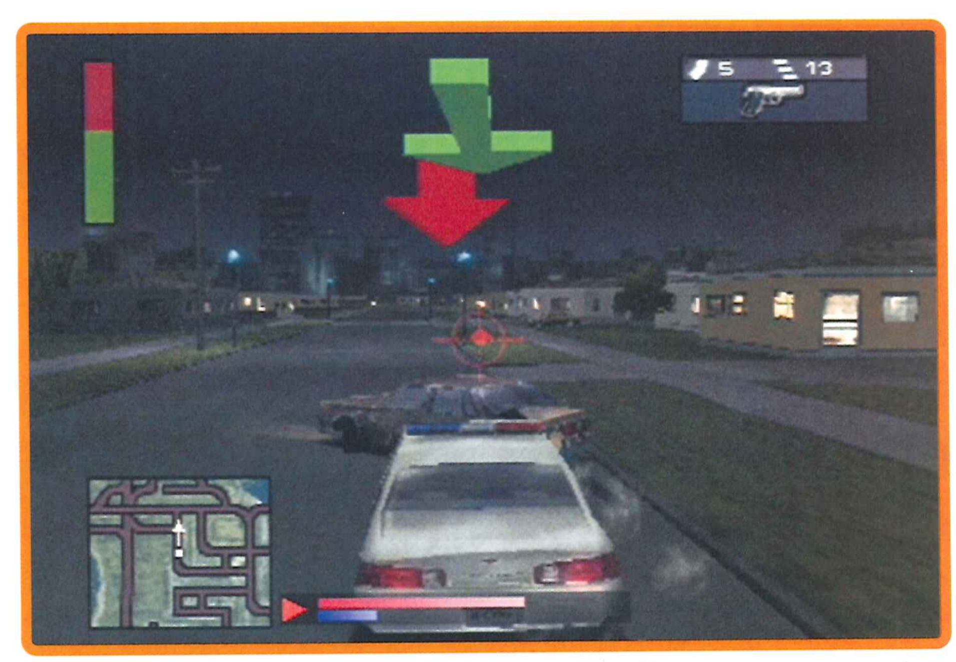
Es tal la cantidad de retos que lanzamos este mes que nos dejarás boquiabiertos si consigues superarlos todos. Para empezar, te ofrecemos una misión enterita de una de las sorpresas del año, *World's Scariest Police Chases*. Por si eso fuera poco, tenemos una flamante demo de *Mat Hoffman's Pro BMX* que te hará «grindar» por un tubo. ¡La última demo de Hoff tuvo tanto éxito que todavía seguimos recibiendo cupones para entrar en el *Libro PSMag de los Récords*! Y no hay que olvidarse de *GT2, Spyro 3, Quake II, Crash Bash, Worms World Party*... ¡Así que más te vale empezar a jugar ahora mismo!



PARA UTILIZAR EL DISCO 76

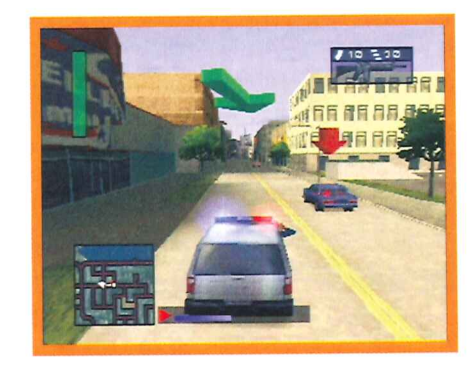
Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 95, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es
NOTA: Éste no es un servicio de trucos.



World's Scariest Police Chases

¡PRUÉBALO! Actúa en nombre de la ley en esta misión antidelictiva tan a tope. **Pasa la página para dar alcance a los malos.**





GIRA LA PÁGINA Y ENTÉRATE DE LO QUE ES UNA DEMO DE VERDAD



¡PELIGRO!



Tipos peligrosos. Un par de maleantes están escondidos en un motel, impacientes por acribillar a inocentes

¡CONDUCE!



Soy la ley. Tienes un coche patrulla, unas cuantas rondas de munición y ese brillo en los ojos...

¡DISPARA!



Ingredientes. Ser un conductor de primera, tener buena puntería y gastar unos nervios de acero es lo que necesitarás

¡PRUÉBALO! **«Estos delincuentes llevan un tren de vida de lo más destructivo. Mejor será que les hagas descarrilar...»**

World's Scariest Police Chases

DATOS **GÉNERO:** Conducción **DISPONIBLE:** Sí **DISTRIBUIDOR:** Proein **PUNTUACIÓN:** *PSMag56*, 9/10

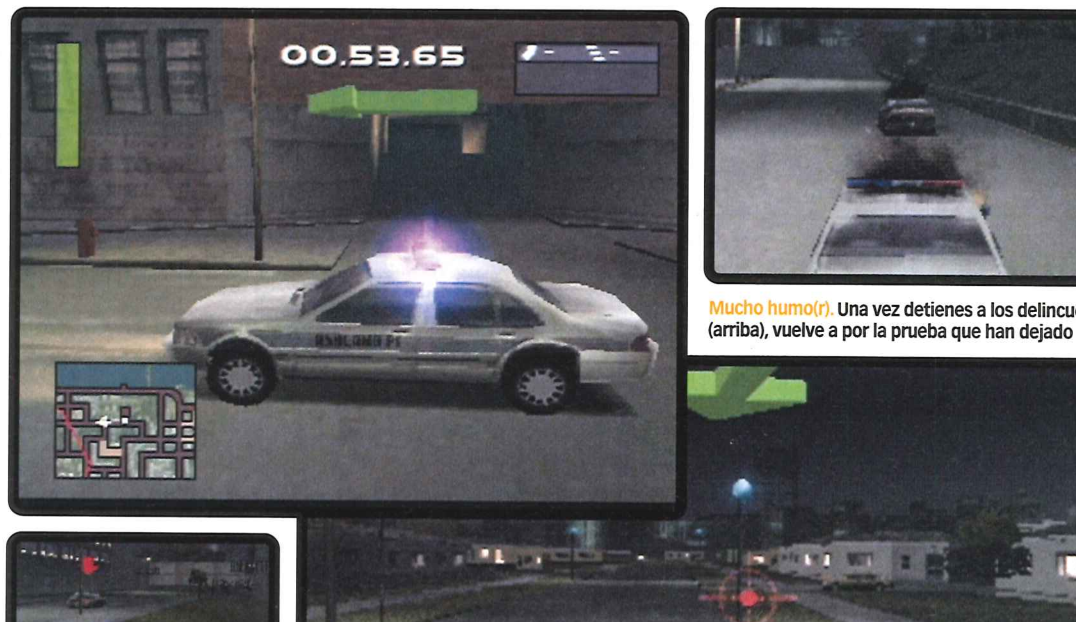
ERES LA LEY

Ashland es una ciudad peligrosa, así que tu tarea consistirá en hacer de ella un lugar seguro para todos sus respetables ciudadanos. Y la única manera de realizar tu misión será deshacerte de los malos sin escatimar en daños y perjuicios._ Atrapa a los delincuentes que están escondidos en un céntrico motel. Van armados y son peligrosos, resueltos como están a sembrar el caos y la destrucción. Dispones de 65 segundos para llegar hasta allí antes de que se tuerza la cosa, y luego, cuando esos cobardes escapen en su coche oscuro, deberás pisarles los talones y empezar a disparar. Utiliza cualquier recurso para hacerles parar en seco. Por supuesto que se les caerá alguna prueba, pero ya la recogerás una vez los hayas detenido.
En cuanto los asustes, pueden ir en cualquier dirección, así que deberás estar bien centradito. Aquí te ofrecemos unos cuantos truquillos y pistas para asegurarnos de que dejas las calles limpias de delincuentes.



CONTROLES

- ⊗ Acelerar
- ⊡ Frenar/Marcha atrás
- △ Sirena
- ○ Freno de mano
- L1 Seleccionar arma
- R1 Disparar arma
- L2 Mirar a la izda.
- R2 Mirar a la dcha.
- L2+R2 Mirar atrás
- START Pausa (mapa de la ciudad)



Mucho humo(r). Una vez detienes a los delincuentes (arriba), vuelve a por la prueba que han dejado

La Sirenita. El coche patrulla de esta misión es un armatoste bastante pesado y le cuesta alcanzar al vehículo de huida de los delincuentes, así que date prisa y cázalos a la primera de cambio



TRUQUILLOS

¿QUE LES PISAS LOS TALONES Y NO PUEDES ATRAPARLOS? PUES OJO AL DATO...



DISPARA SOBRE SEGURO

Si empiezas a disparar nada más llegar al motel, pueden suceder dos cosas: que le acabes dando a algún transeúnte y te retiren del caso, o que te quedes sin balas antes de que te dé tiempo a decir «¡Arriba las manos, cretinos!»



MANO DURA

Cuando llegues al primer cruce, los delincuentes normalmente girarán a la derecha para meterse en el túnel, pero a veces pueden girar a la izquierda. Mejor mantente un poco alejado y espera a que se decidan. Después, acelera.



EMBESTIDAS BESTIAS

Si has conseguido llegar hasta aquí sin causar demasiados desperfectos a tu coche patrulla, podrás embestir el coche de los delincuentes cuando los tengas encima. Además, también ahorrarás balas.



QUE NO CUNDA EL PÁNICO

No te preocupes, si los pierdes de vista. La flecha te llevará hasta los malos y, mientras dispongas de munición, podrás hacerles reducir la velocidad con unos cuantos tiros certeros. (utiliza ↓ para apuntar de manera automática).



VUELTA ATRÁS

No te preocupes por las pruebas que han ido soltando. Si acabas con ellos bastante rápido, tendrás tiempo para volver atrás y recoger cualquier cosa que lanzaran por la ventana.

Algunas estrategias...

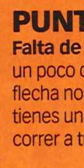
Para llegar justo a tiempo





PUNTO 1

Date caña. Si no doblas bien la primera esquina, estás acabado. Es muy sencilla (sólo hay que girar del todo a la izda.) pero el problema es que aparece de improviso.



PUNTO 2

Falta de claridad. Está un poco oscuro, pero la flecha no engaña. Aquí tienes un callejón para correr a tus anchas



PUNTO 3

¡Vaya curvas! Toma bien esta curva o ya no lo cuentas. Mantén la calma. Una vez pases la curva, saca tu arma y dispara (L1)



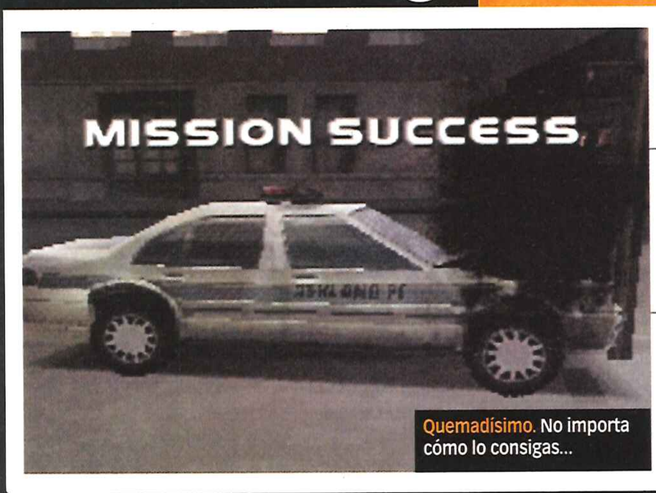
PUNTO 4

Por detrás. Esta vez pasa de la flecha y gira a la izquierda. Irás a parar justo detrás de los malos.

LA CLAVE ¡HAZTE OÍR! Asegúrate de encender la sirena desde el primer momento, y así los transeúntes se apartarán pitaaaando y conducirás más tranquilo.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio

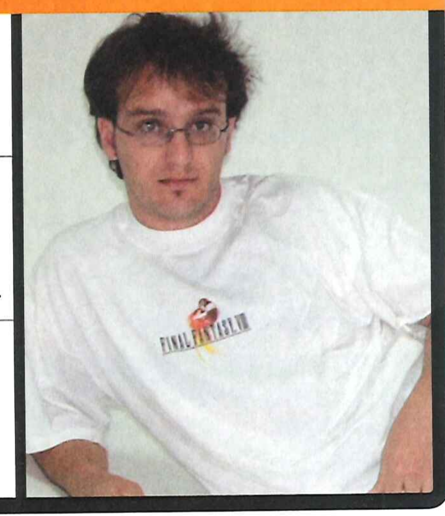


Quemadísimo. No importa cómo lo consigas...

• EL RETO
Este reto requerirá bastante esfuerzo por tu parte. Esta vez queremos ver quién es capaz de completar la demo en el menor tiempo posible.

• LA PRUEBA
Tendrás que demostrarnos lo buenísimo que eres. Así que enciende el video y graba tu mejor carrera. Quien consiga arrestar a los malos y recoger los objetos más rápido, se lleva el premio.

• EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una camiseta de *Final Fantasy* de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 108



¡DISFRUTA!



Giro trasero. Impresiona al máximo a tus colegas con la maniobra «Triple Tailwhip» de Mat (↑, ←, →, ◎)

¡DESLUMBRA!



O sole mio. Márcate más movimientos especiales mientras desde el fondo del escenario el sol te calienta el trasero

¡REVIENTA!



Hecho polvo. Una vez más te arriesgarás en cuerpo y alma para conseguir una actuación soberbia. ¡Cómo mola!

¡PRUÉBALO! «¡Gana y saborearás la dulce victoria; pierde y sentirás el dolor en tus carnes!»

Mat Hoffman's Pro BMX

DATOS **GÉNERO:** Deportes de riesgo **DISPONIBLE:** Sí **DISTRIBUIDOR:** Proein **PUNTUACIÓN:** *PSMag55*, 9/10

MÁS MALOS TRATOS

La acogida que ha tenido nuestra primera demo jugable de Mat Hoffman nos ha dejado totalmente alucinados, y la conclusión es que, o sois unos fanáticos de los deportes de riesgo, o estáis desesperados por conseguir cosas gratis. En cualquier caso, hemos decidido lanzar otro reto y ofrecete un buen puñado de oportunidades para que sigasdegustando esta maravilla de BMX que nos brinda Proein. Esta vez podrás «grindar» y girar de lo lindo en el nivel de la Planta de Tratamiento de Aguas, que está repleta de barandillas y contiene una o dos rampas bestiales, así que no hay excusa que valga para conseguir una puntuación pésima, ¿eh? Pese a carecer de objetivos, esta misión constituye una oportunidad a modo de carrera libre para alcanzar unas puntuaciones de vértigo y darle caña a nuestro campeón. ¡Practica los movimientos, enlaza combos espectaculares y asómbranos con la puntuación que consigas! Pero recuerda que buscamos el mejor combo y no la puntuación total, así que empieza a enlazar piruetas «grindando», girando y agarrándote... Que la fuerza te acompañe.

CONTROLES

Cruceta	Direcciones	◎	Giro/Pirueta aérea
⊗	Saltar	L1 + L2	Giro izda.
△	«Grindar»	R1 + R2	Giro a la dcha.
▢	Agarrar		
↑, ↓	Manual		

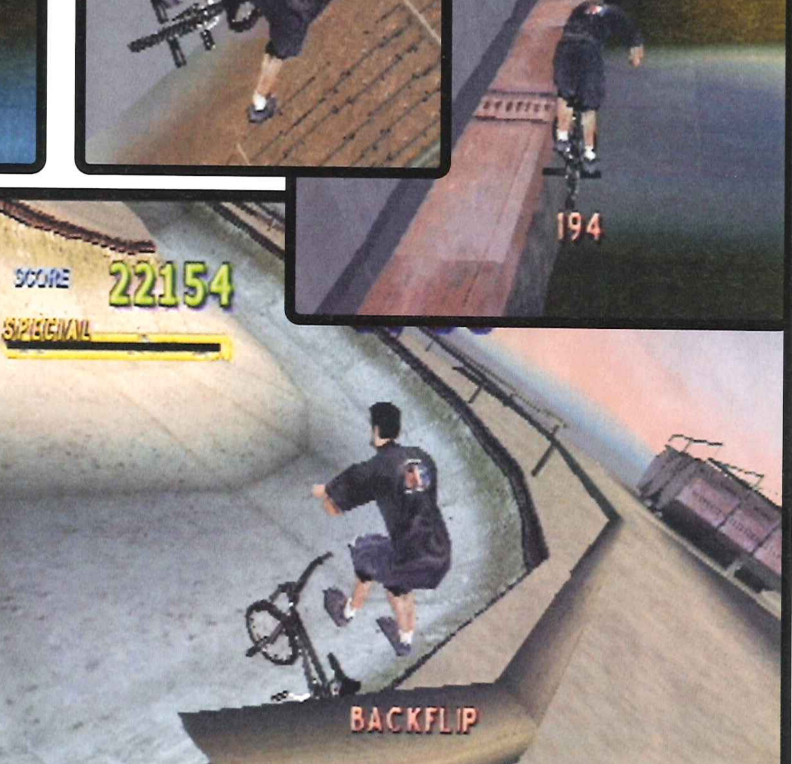


Fotogénico. Nuestro amigo Mat está más que acostumbrado a las cámaras indiscretas, y aquí se está dejando la piel para quedar bien en la foto. Esperamos verte sonreír cuando se decidan las clasificaciones definitivas en nuestro *Libro de los Récords*.





¡Toma castaña! Por muy bueno que seas, acabarás mordiendo el polvo tarde o temprano, así que asegúrate de hacerlo con mucha clase, y recuerda: duele mucho más en la vida real...





TRUQUILLOS

DISPONES DE MUCHAS OPORTUNIDADES PARA ENCADENAR PIRUETAS Y CONSEGUIR UNAS PUNTUACIONES BESTIALES EN ESTE NIVEL. CONSULTA EL MAPA PARA SABER DÓNDE REALIZAR TUS ACROBACIAS



1) MUCHA BARRA

No es una gran oportunidad para sumar muchos puntos, la verdad, pero si sales de esta pared con una acrobacia, podrás incrementar enormemente tu medidor de especiales.



2)¡QUÉ CAÑA!

Esta megarrampa contiene una bonificación de puntos, así que puedes obtener una pirueta bestial y embolsarte unos puntillos adicionales. Si además aterrizas con un *manual*, la cosa ya será completa.



3) UN LUGAR ENTRAÑABLE

Recorre a pirueta limpia estas tuberías, saltando y «grindando», girando y agarrando, hasta sumar la mayor puntuación que hayas conseguido jamás. ¡Aquí conseguimos nuestro mayor combo!



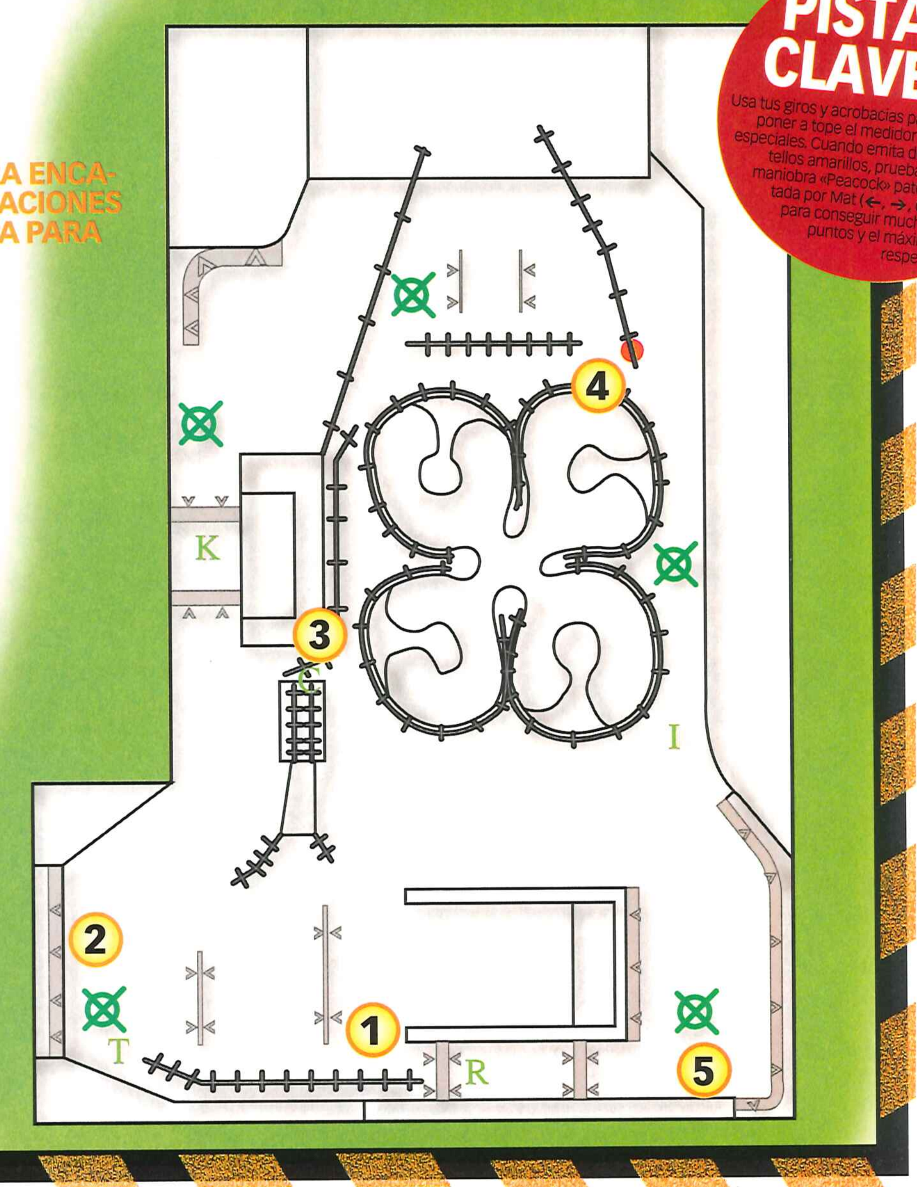
4) QUÉ BORDE

Utiliza esta pared para crear una serie de «grindadas» bordeando los huecos de las barandillas que hay en la zona central del escenario. Pero antes de eso, deja de piedra a tus colegas con unas cuantas acrobacias con *manuals*.



5) UN TIPO EQUILIBRADO

Usa la tubería para saltar a esa especie de tejado rojo y adentrarte en el edificio de la izquierda, y después trata de mantener el equilibrio para enlazar los movimientos. Creemos que si empiezas bien aquí con una pirueta puedes hacerte con una millonada de puntos.



PISTA CLAVE

Usa tus giros y acrobacias para poner a tope el medidor de especiales. Cuando emita destellos amarillos, prueba la maniobra «Peacock» patentada por Mat (←, →, ◎) para conseguir muchos puntos y el máximo respeto.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



• EL RETO
Es el mismo de la vez anterior, sólo que aquí tienes una mayor oportunidad de conseguir una puntuación escandalosa. Sólo has de conseguir el mejor combo, es decir, una maniobra con la mayor cantidad de acrobacias que puedas desplegar. ¡La mejor puntuación se gana nuestro más sincero respeto!

• LA PRUEBA
Lo mejor es una foto, o si no, nos envías un vídeo y que en la cinta lleve una etiqueta donde se lea claramente la puntuación. Las instrucciones las encontrarás en la página 108

• EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una camiseta de *Final Fantasy* de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 108



¡CASTAÑAZOS!



Golpe curvado. Choca contra tus contrincantes cuando pierdas tu trazada y te mantendrán en ella para alcanzar un tiempo de vuelta récord

¡CHIRRIDOS!



Arriesga a tope. Supera tu mejor tiempo tomando las curvas a la máxima velocidad. No te preocupes, el humo es señal de que vas bien

¡ACELERONES!



Como la seda. Pisa el acelerador para comerte la carretera, pero no des golpecitos al stick o perderás tiempo

¡PRUÉBALO! **«La mejor prueba para comprobar tus dotes de conductor desde los autos de choque»**

Gran Turismo 2

DATOS **GÉNERO:** Simulador de conducción **DISPONIBLE:** Sí **DISTRIBUIDOR:** Sony **PUNTUACIÓN:** *PSMag38*, 9/10

ADICCIÓN AL VOLANTE

Sí, se trata del mejor juego de carreras que haya pisado nuestro precioso planeta y, tras recibir toneladas de cartas pidiendo otra oportunidad para probar la magia de *GT2*, aquí tenéis de nuevo una pizca de este juego tan brutal. Esta demo jugable te sitúa al volante para una sola vuelta de la carrera de Roma, así que ve practicando y puede que incluso llegues a asombrarnos con tu récord. Una vez hayas pulverizado todas las puntuaciones imaginables, o te hayas desgañitado intentándolo, puedes explorar algunos menús en el modo de simulación, una modalidad de progresión bestial para un jugador, disponible en el juego completo. O si no, puedes pasar del *stick* y babear con el vídeo que muestra lo mucho que vale esta reina de las carreras. Echa un vistazo a la sección de Truquillos para hacerte una idea rápida de lo que es la perfección al volante. Señoras y señores, ¡que tengan suerte! ●

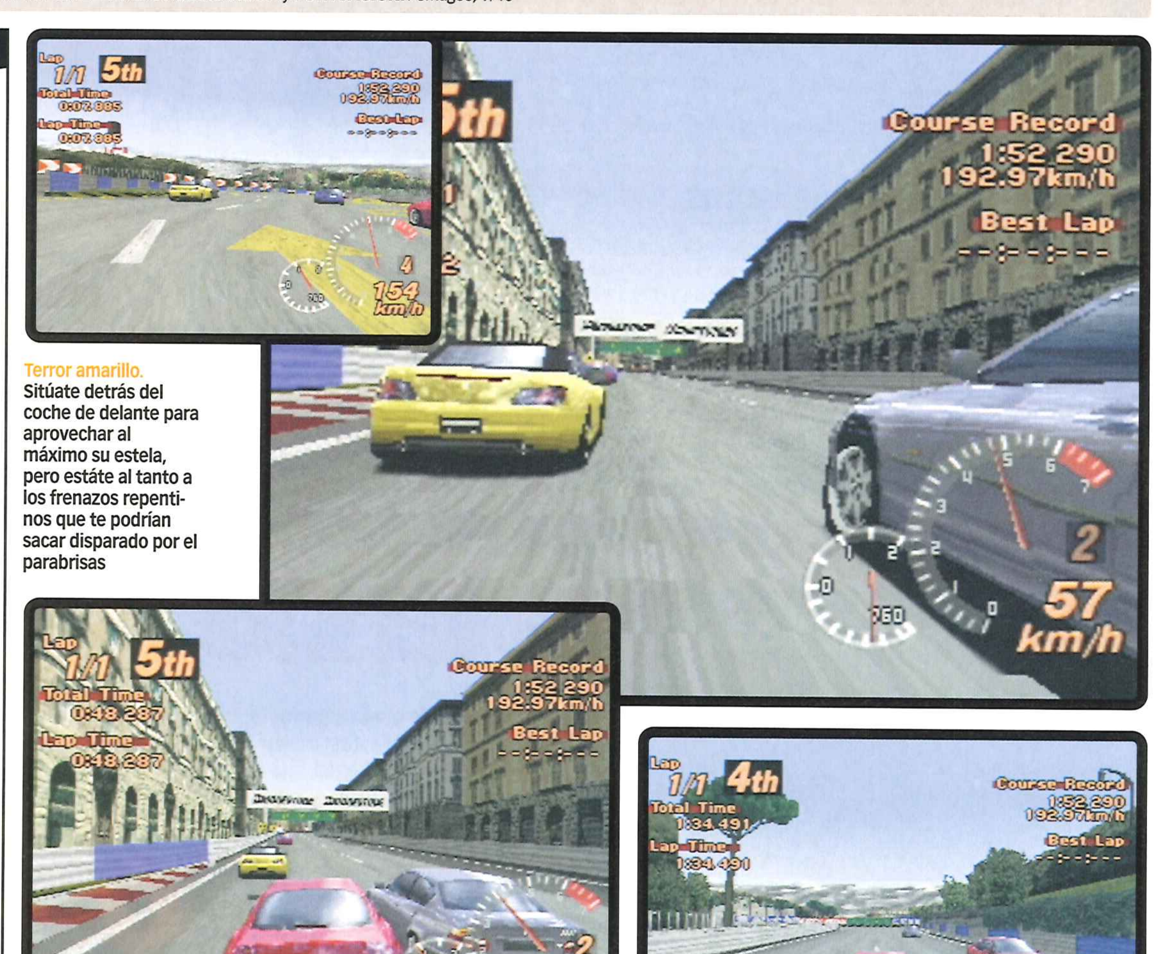
CONTROLES



- ⊗ Acelerar
- ⊡ Frenar
- ◎ Freno de mano
- △ Marcha atrás
- R1 Cambiar enfoque
- L1 Mirar atrás
- SELECT Salir de la demo
- START Pausa

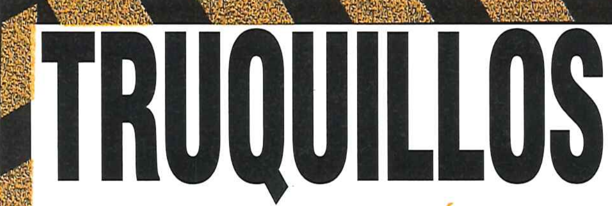
Con cambio de marchas manual

- L2 Cambiar a marcha inferior
- R2 Cambiar a marcha superior



Terror amarillo. Sitúate detrás del coche de delante para aprovechar al máximo su estela, pero estáte al tanto a los frenazos repentinos que te podrían sacar disparado por el parabrisas

Hazte un hueco. Tu coche es tan resistente que no bajarás el ritmo si chocas con tus rivales, así que cuélate entre el tráfico apiñado para avanzar



Circuito de Roma

¡TE MOSTRAMOS HASTA EL ÚLTIMO RECOVECO DE ROMA PARA QUE EMPIECES CON BUEN PIE!



PISTA CLAVE

No hemos puesto restricciones de dificultad para este reto, porque irás igual de rápido en todos los modos. Compite en el difícil, así tendrás coches para perseguir y los contrincantes más rápidos te empujarán por detrás si pierdes ventaja sobre ellos.



CURVA 1

Gracias a la pendiente, esta ligera curva a la derecha no es tan complicada como podría parecer, así que tómala a toda velocidad por el interior y no te asustes si al salir golpeas alguna de las señales.



PUNTO DE CONTROL A

Deberías ir al frente o en el grupo de cabeza, incluso en el modo Difícil. Si consigues un tiempo de 14 segundos, lo tienes bastante fácil.



CURVA 2

Frena al llegar a la marca de 25 m para este par de giros si no quieres arriesgarte, o derrapa con el freno de mano en la primera y rebota contra el muro sin bajar mucho el ritmo.



PUNTO DE CONTROL B

Llegar aquí en 45 segundos será importante de cara al final, pero recuerda que aún no estás ni a mitad de camino y te quedan muchos problemas por delante.



PUNTO DE CONTROL C

La clásica recta de cualquier circuito justo antes de un par de curvas donde se decidirá todo. Si llegas con un tiempo de un minuto y 17 segundos sólo necesitas aguantar el ritmo para alcanzar la victoria.

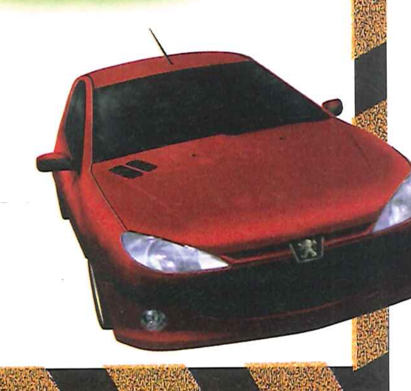
CURVA 3

Tira del freno de mano y gira en redondo, que no es algo demasiado ortodoxo ni eficaz, pero sí una alternativa rápida y válida a dar vueltas sin parar.



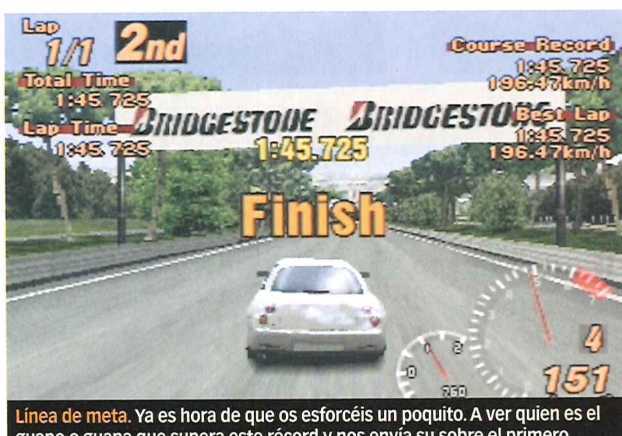
CURVA 4

Abre bien el ángulo y gira bruscamente, soltando el dedo del acelerador al llegar a la marca de 25 m. Así te ahorrarás las barreras de salida y podrás irte a casita.



EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



Línea de meta. Ya es hora de que os esforcéis un poquito. A ver quien es el guapo o guapa que supera este récord y nos envía su sobre el primero

• EL RETO
Queremos una prueba fehaciente de tu destreza al volante. Sólo tienes que meterte en el Fiat Coupe 2.0 20V TURBO, que está en la clase B (high performance list) y completar una vuelta en el circuito Rome Short Course en el menor tiempo posible.

• LA PRUEBA
Preferimos que nos envíes una foto que muestre tu tiempo final, pero también se aceptan los vídeos (busca las instrucciones en la página 108).

• EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una camiseta de *Final Fantasy* de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 108.



¡PRUÉBALO! **«Quémale la tabla a Tony Hawk con el dragón más mono que hayas visto en tu vida»**

Spyro: el año del dragón

DATOS **GÉNERO:** Plataformas **DISPONIBLE:** Sí **DISTRIBUIDOR:** Sony **PUNTUACIÓN:** *PSMag47*, 8/10

CARRILLOS DE FUEGO

Un dragón morado monísimo yendo en monopatín a toda pastilla no es algo que se vea todos los días, pero es justo lo que te ofrecemos en esta magnífica demo de uno de los mejores plataformas de PlayStation. En la demo hay tres niveles que te indican bastante bien de qué va *Spyro*, pero el reto que hemos escogido para ti es el del monopatín. Elige el nivel Skate Park en el menú inicial, y pasa a guiar a Spyro por las rampas, recogiendo piedras preciosas y atrapando a los 15 lagartos rebeldes. Una vez conseguido el reto fácil, pasamos a otra tarea más dificililla: esta vez se trata de atrapar a todos los lagartos, pero sin caerte del monopatín. Torpes, abstenerse. Éste es el tercer juego de la excelente saga de *Spyro*. Gracias a todos ellos, no hemos dejado de disfrutar ni por un momento de este plataformas de gran calidad, así que si nunca has tenido un *Spyro*, nuestra demo te hará ver lo que te pierdes.



CONTROLES

Cruceta	Mover/Dirigir
⊗	Saltar
⊗ ⊗	Planear
⊗ ⊗ △	Planear, sostenerse en el aire y aterrizar
◎	Lanzar llamarada/escupir objeto
△	Volar
□	Atacar
⊗ △	Ataque de cabeza



Lava por un tubo. **Este reto te enfrenta a toda una manada de enemigos que incluye jabalíes y matones. Recoge las piedras preciosas, esquiva los charcos volcánicos y acaba con los malos**



Dragón al agua. **Spyro cambia las alas por aletas y se sumerge bajo el agua en este nivel. Hazte unos largos y trasforma en palitos de pescado a todo bicho**



TRUQUILLOS

SI NECESITAS UN EMPUJONCITO...

ALIENTO DE FUEGO

Los lagartos pueden ser unos tipos escurridizos y a menudo te harán caer del monopatín si te esfuerzas demasiado al perseguirlos. En vez de intentar atraparlos entre tus ruedas, cuando estés lo suficientemente cerca, les lanzas un poco de ese aliento *draconiano* pulsando ◎ y los dejas bien tostados. ¡Estarán al rojo vivo! Otro truquillo si tienes problemas consiste en tirar hacia atrás el *stick* cuando saltes desde una rampa para atravesar un agujero y así obtener algo más de impulso.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



Lagarto, lagarto. No pares hasta acabar con esos bichos

• EL RETO

Completa el reto Difícil en el nivel del monopatín lo más rápido que puedas. Tienes que atrapar a los 15 lagartos sin caer de la tabla. Ganará el más rápido.

• LA PRUEBA

Tendrás que grabar en vídeo tu carrera por el parque y anotar cuánto tiempo queda en el temporizador después de acabar con los 15 lagartos.

• EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una camiseta de *Final Fantasy* de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 108.



¡PRUÉBALO! **«El juego con más locuras por metro cuadrado al que puedes hincarle el diente en el mundo de la gris»**

Crash Bash

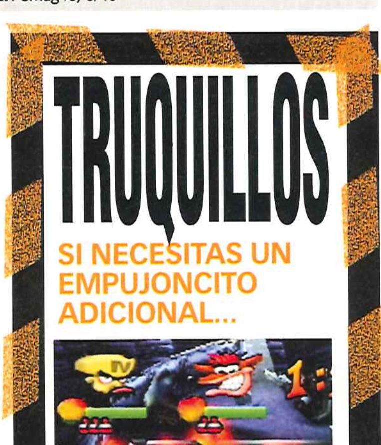
DATOS **GÉNERO:** Juego de diversión **DISPONIBLE:** Sí **DISTRIBUIDOR:** Sony **PUNTUACIÓN:** *PSMag48*, 8/10

POGO A TROCHE Y MOCHE

Aquí tenéis una muestra de la quinta aparición en PlayStation de Bandicoot, ¡y menudo cachondeo! *Crash Bash* es una verdadera amalgama de entretenidos juegos multijugador que son toda una locura y que garantizarán unas buenas risas en una fiesta con los amigotes. Nuestra demo te permite probar dos de los niveles: Polar Panic (torneos a lomos de osos polares) y Pogo Painter (saltos en unos zancos con muelles para cambiar de color unas baldosas. Véase la sección Truquillos). Prueba Polar Panic si quieres reírte de lo lindo, aunque si quieres participar en el reto de *PSMag* de este mes, mejor será que centres tu atención en Pogo Painter. Para empezar, dirígete a la máquina espacio-temporal donde puede leerse Pogo Painter; allí te enseñarán las reglas del juego. Échales una ojeada rápida y después, a brincar se ha dicho. Móntate en el zanco y desequilibra a esos contrincantes tan puñeteros. ¿A qué esperas? ¡Corre a alzarte con la victoria!

CONTROLES

⊡	Lanzar misil
Cruceta	Dirección



SI NECESITAS UN EMPUJONCITO ADICIONAL...

VAYA CUADRO
El truco para obtener una puntuación decente consiste en saltar sobre las flechas giratorias que aparecen de manera aleatoria y que marcan toda una línea de cuadros de tu color. Si luego te apresuras hasta una caja de recogida, en seguida lograrás una buena puntuación.

EL RETO *PSMag*
demuestra lo que vales



• EL RETO
Te llevas la copa de oro si ganas tres rondas seguidas de Pogo Painter y nos envías la puntuación total (número de cuadros marcados y recogidos de tu color) de las tres rondas.

• LA PRUEBA
Mete una cinta en el vídeo y graba tu mejor puntuación total. También debes indicar dicha puntuación en una hoja de papel aparte.

• EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una camiseta de *Final Fantasy* de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 108

¡PRUÉBALO! **Prepárate para la acción de verdad en primera persona, pero ¿serás el último que quede en pie?**

Quake II

DATOS **GÉNERO:** *Shooter* **DISPONIBLE:** Sí **DISTRIBUIDOR:** Proein **PUNTUACIÓN:** *PSMag35*, 8/10

ULTRAVIOLENCIA



Quake II es, sin lugar a dudas, uno de los mejores *shooters* en primera persona disponibles para PS1. Lo cierto es que desde su lanzamiento en octubre de 1999 se ha convertido en el modelo al que se comparan todos los demás *shooters* en primera persona. Se las apaña para incluir cantidad de armas superpoderosas sin sacrificar un mínimo de estilo o perfección de gráficos. Y además ya dijimos que era difícil encontrarle fallos en la *review* que te ofrecimos en *PSMag35*. La demo que tenemos en el disco de este mes ofrece una muestra breve de un nivel, con una buena selección de armas y montones de enemigos para abatir. Tu tarea consiste en completarlo. Dispones incluso de la oportunidad de atravesar paredes y ventanas, y de ver los estragos que el famoso lanzacohetes de *Quake II* puede causar en un grupo de enemigos. ¡Qué buena pinta!

CONTROLES

Stick izquierdo	Mirar
⊗, ⊚, ◎, ⊡	Desplazarte
R1	Disparar
R2	Saltar
L1, L2	Cambiar de arma

TRUQUILLOS

ALGUNA QUE OTRA PISTA PARA DESHACERSE DE LOS CADÁVERES...



UNA RECOMENDACIÓN...
Sin duda, la escopeta es el arma más útil para esta demo. La encontrarás en la alcoba que hay en el rincón izquierdo de la primera habitación. La metralleta le va a la zaga, pero tienes que saltar varias cajas para hacerte con ella.

EL RETO *PSMag*
demuestra lo que vales



• EL RETO
Completa la demo con estilo. Es decir, que no te alcancen muchas veces, que aparentes saber lo que haces y, lo más importante, que te cargues a todos y cada uno de los enemigos que aparecen.

• LA PRUEBA
Graba en vídeo tu actuación y veremos si nos mola. Lanza cohetes, balas... lo que quieras. Y por favor, ¡date mucha prisa!

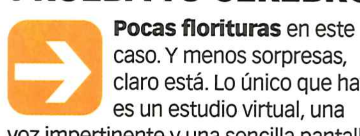
• EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una camiseta de *Final Fantasy* de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 108.

¡PRUÉBALO! **«Otra ronda de preguntas valiosísimas a golpe de ceja»**

Who Wants To Be A Millionaire? Junior

DATOS **GÉNERO:** Concurso **DISPONIBLE:** N/D **DISTRIBUIDOR:** N/D **PUNTUACIÓN:** N/D

PRUEBA TU CEREBRO



Pocas florituras en este caso. Y menos sorpresas, claro está. Lo único que hay es un estudio virtual, una voz impertinente y una sencilla pantalla de preguntas.

Lo único que tienes que hacer es responder algunas preguntas. ¿Que te encallas? Pues utilizas los comodines (el del teléfono, el del público, el del 50%). Si las aciertas, avanzas y ganas más pelas; si no, vuelves a empezar.

La verdad sea dicha, en la redacción de *PSMag* no somos lo que se dice unos forofos de este juego (bueno, alguno que otro hay, sólo porque hace que se sienta más listo).

Esta demo es sólo para un jugador y tiene un premio máximo de unas 8.000 libras esterlinas, unos 2 millones de ptas. (pero en realidad no te llevas el dinero, porque es un juego, ¿sabes?), con lo cual deberías acabar en menos que canta un gallo.

CONTROLES

Cruceta	Elegir respuesta
⊗	Seleccionar
◎	Comodines

TRUQUILLOS

TE CREES MUY LISTO, ¿VERDAD?



RESPUESTAS

Aparte de darte las respuestas correctas, no te podemos ofrecer mucha más ayuda. Podrías ir (de nuevo) al cole, mirar documentales, leer libros, en fin, cualquier cosa que consideres de utilidad. Lo bueno que tiene es que el nivel de preguntas es tremendamente fácil. Lo malo es que está en inglés, claro...

EL RETO *PSMag*

demuestra lo que vales



• EL RETO

Embólsate las 8.000 libras rapidito. Nuestro redactor lo consiguió en un tiempo bastante bueno, pero el jefe pulverizó su récord con los ojos cerrados.

• LA PRUEBA

Deberás grabar en vídeo tu actuación para poner a prueba tu capacidad neuronal... y la del disco.

• EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una camiseta de *Final Fantasy* de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 108.

Vídeos de primera

Alégrate la vista con estas monerías...



EL LIBRO DE LA SELVA

«Soy el mejor artista / ya tengo una canción lista / y no me pierdas de vista / porque soy el rey de la pista»



WORMS WORLD PARTY

¡Arg! ¡Hay un gusano en mi manzana! ¡Y lleva...! ¿un lanzacohetes? Menudo caos

Cargando

CÓMO DESCARGARTE LOS TRUCOS

Pon una tarjeta de memoria en tu PS1 y mete nuestro disco de demos. Selecciona *downloader* en el menú principal. Selecciona el truco que quieras guardar pulsando ⊗ y quedará grabado en la tarjeta de memoria. Así puedes usar estos trucos en las copias completas de los juegos. ¡Estupendo!



RESIDENT EVIL 3

Nivela un poco las cosas empezando este festival cazazombis con todas las armas y munición infinita.



TEKKEN 3

Olvídate del jaleo de completar retos y utiliza esta grabación para desbloquear todos los jugadores y todos los modos del juego.



SPIDER-MAN

Haz que nuestro héroe entre en acción con todo el vestuario, los guiones y las secuencias que encontrarás en el menú principal.



GRAN TURISMO 2

Esta descarga te permitirá conseguir todos los carnets, un buen puñado de dinero y algunos de los coches más espectaculares de *GT2*. Por desgracia, debemos advertirte de que el archivo no funciona tan bien como debería.



FORMULA ONE 2001

EL MÁS RÁPIDO



FÉLIX VALLE

Leganés (Madrid)

Mejor tiempo: 1º a 2,314 seg. del 2º clasificado

Enhorabuena Félix, has demostrado que la velocidad de la luz no te hace ni sombra. Incluso nuestro redactor jefe, que tiene gasolina en las venas en lugar de sangre, fue incapaz de superar tu récord... ¡Y no veas cómo se picó el tío! Todavía está chasqueando los dientes.

2. **1º a 1,004 seg. del 2º clasificado Miguel Ángel Izquierdo** *Andújar* (Jaén)
3. **10º a 11,484 seg. del 1er clasificado José Ortiz** Badajoz

TU NOMBRE PUEDE ESTAR AQUÍ, ¿A QUÉ ESPERAS?

SYPHON FILTER

MEJOR PUNTUACIÓN



JUAN DE DIOS GÓMEZ

Carrión de los Céspedes (Sevilla)

Mejor tiempo: 1 min. 40 seg.

¡Cómo os gusta darle al gatillo! Con sigilo, sin sigilo, con armas de todo tipo, pero siempre haciendo mucho ruido. Vuestros vídeos están llenos de explosiones espectaculares, e igual de espectaculares han sido vuestros tiempos. Pero como siempre, sólo puede quedar uno.

2. 2 min. 11 seg.	Miguel Ángel Izquierdo	*Andújar* (Jaén)
3. 2 min. 25 seg.	Diego Jesús	*Carrión de los Céspedes* (Sevilla)
4. 3 min. 27 seg.	Miguel Ángel Vergara	*Madrigueras* (Madrid)
5. 4 min. 21 seg.	Alejandro Arroyo	*Palma de Mallorca*
6. 4 min. 28 seg.	José Ortiz	Badajoz

viene de la página 11

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

Opción seleccionada **B**

¡Cómo molan las bengalas! Antes, quizás hayas visto a Dylan corriendo hacia el puesto de vigilancia. Después de ver tus fuegos artificiales, no dudará en llenar de plomo la zona en la que te encuentras, enviando las bestias al lugar al que pertenecen. Aunque parezca extraño, los misiles de Dylan no afectan a Regina. Mmm.

Lo conseguiste

DAVE MIRRA BMX REMIX

LA MEJOR PUNTUACIÓN

JOSÉ RIONDA

Oviedo (Asturias)

Mejor puntuación: 94,9

Un saltito por aquí, un saltito por allá, una «grindada» tras otra y los jueces se quedan más contentos que unas pascuas. José Rionda, te has ganado el premio a pulso. Aunque, ¿no habrás intentado sobornar a los miembros del jurado con un jamón de bellota, verdad? Bueno, por esta vez confiamos en ti.

2. 90,1	Jaume Figuerola	Barcelona
3. 80,3	Miguel Ángel Izquierdo	Andújar (Jaén)
4. 78,4	Alejandro Arroyo	Palma de Mallorca (Baleares)
5. 77,2	Álvaro Prieto Alonso	Cervelló (Barcelona)
6. 75,9	Eduardo Munarriz	Pamplona

APE ESCAPE

EL MEJOR TIEMPO



FÉLIX VALLE

Leganés (Madrid)

Mejor tiempo: 29 seg.

Mmm... A ver, para todos aquellos que todavía no sepáis que queréis hacer en el futuro, o sea, cuando seáis mayores, podríais ir pensando en trabajar en un zoo cazando monos, porque está claro que os gusta. ¡Al final tendremos que abrir empresa de trabajo temporal!...

2. 33 seg.	José Ortiz	Badajoz
2. 33 seg.	Miguel Ángel Izquierdo	*Andújar* (Jaén)
3. 40 seg.	Diego Jesús	*Carrión de los Céspedes* (Sevilla)
4. 43 seg.	Juan de Dios Gómez	*Sta. Coloma, Andorra la Vella*
5. 56 seg.	Alejandro Arroyo	*Palma de Mallorca* (Baleares)

ACE COMBAT 3

EL MÁS RÁPIDO



RAÚL JABON

Vitoria (Álava)

Mejor tiempo: 56 seg.

Pajaritos por aquí, pajaritos por allí... un momento, ese pajarito va armado hasta los dientes con misiles, y está machacando a los enemigos a la velocidad del rayo! Raúl, has demostrado ser el piloto más rápido. Tienes premio.

2. 1 min. 04 seg.	Miguel Ángel Izquierdo	*Andújar* (Jaén)
3. 1 min. 06 seg.	Miguel Ángel Vergara	*Madrigueras* (Madrid)
4. 1 min. 55 seg.	José Ortiz	Badajoz
5. 3 min. 54 seg.	Antonio López Loriente	*Mejorada del Campo* (Madrid)

TOMB RAIDER

EL MEJOR TIEMPO



FÉLIX VALLE

Leganés (Madrid)

Mejor tiempo: 17 seg.

Lara, ai Lara, siempre tan presente en nuestras oraciones... y por lo visto, también en las vuestras. Enhorabuena al campeón, puesto que ha conseguido apartar la vista de Lara y fijarla en esos bichos peludos que querían comérsela.

2. 18 seg.	José Ortiz	Badajoz
2. 18 seg.	José María Gómez	*Santoña* (Cantabria)
3. 20 seg.	Francisco Javier Drago	*Ayamonte* (Huelva)
4. 21 seg.	Juan de Dios Gómez	*Carrión de los Céspedes* (Sevilla)
4. 21 seg.	Diego Jesús	*Carrión de los Céspedes* (Sevilla)

DRIVER

EL MÁS RÁPIDO



JOSÉ MARÍA GÓMEZ

Santoña (Cantabria)

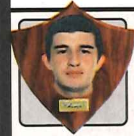
Tiempo restante: 43,13 seg.

Véamos, ¿cuántos de vosotros tenéis el carnet de conducir? ¿Es que no sabéis que cuando os persigue la policía con la sirena encendida debéis deteneros?

2. 37,46 seg.	José Rionda	*Oviedo* (Asturias)
3. 37 seg.	Miguel Ángel Izquierdo	*Andújar* (Jaén)
4. 35,53 seg.	Raúl Jabon	*Vitoria* (Álava)
5. 34,63 seg.	Félix Valle	*Leganés* (Madrid)
6. 33,37 seg.	Adolfo Gª Uceda	*La Solana* (Ciudad Real)

IN COLD BLOOD

EL MÁS RÁPIDO



MIGUEL ÁNGEL IZQUIERDO

Andújar (Jaén)

Mejor tiempo: 21 min. 58 seg.

Bueno, parece que Miguel Ángel no se ha dejado intimidar por los peligros de esta demo y, con valor y coraje, nos ha enviado un vídeo para demostrarnos que se merecía un regalo. Ya es tuyo, amigo.

CUPÓN

Soy un/a jugador/a tan rematadamente bueno/a y mis puntuaciones/tiempos son tan impresionantes que merezco entrar en *El LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*. He jugado a las siguientes demos y os envío una prueba de los resultados obtenidos.

- ☐ WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES
- ☐ MAT HOFFMAN PRO BMX
- ☐ ¿WHO WANTS TO BE A MILLIONARE? JUNIOR
- ☐ GRAN TURISMO 2
- ☐ SPYRO 3
- ☐ CRASH BASH
- ☐ QUAKE II

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

....

DIRECCIÓN ....

....

....

ADJUNTO ☐ VÍDEO ☐ FOTO COMO PRUEBA

Envía este cupón junto con la(s) prueba(s) de tus resultados a *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS, PlayStation Magazine*, Paseo San Gervasio 16-20. 08022 Barcelona
Si no quieres recortar la página, envíanos una fotocopia.

GANADORES PELÍCULA *FF* *PSMag* 56

1.- Raquel Rodríguez Picó
San Vicente (Alicante)

2.- Sandra Carrasco Santos
Matachel (Madrid)

3.- Anna Llidó León
Barcelona

4.- Pilar Carazo Montijano
Granada

5.- Fernando Gracia Gea
Zaragoza

6.- Francisco Javier
Belmonte Guijarro
Albacete

7.- Francisco García Perdomo
Haria – Lanzarote (Canarias)

8.- Raico Miguel
Hernández Darta
Santa Cruz de la Palma
(Sta. Cruz de Tenerife)

9.- Luis Miguel Durán Dacosta
Baredo – Baiona (Pontevedra)

10.- Pedro Lemos Cordeiro
Cangas Do Morrazo
(Pontevedra)

11.- Mariano Cubillo García
Alcobendas (Madrid)

12.- Jaume Comabella Piñol
Lleida

13.- Roberto Sánchez Ortega
Huétor Santillán (Granada)

14.- Ernesto Pérez-Durías Ruiz
Madrid

15.- Pol Cardús Lleberia
Terrassa (Barcelona)

16.- Francisco Javier
Picatoste Pérez
Mieres (Oviedo)

17.- Antonio Hernández
Serrano
La Manga del Mar Menor
(Murcia)

18.- Sergio García-Gil
Fernández
Madrid

19.- José Giménez Espín
Premiá de Mar (Barcelona)

20.-José Manuel Terol
Corbacho
Novelda (Alicante)

GANADORES *BLOODY ROAR 3* *PSMag* 56

1.- Isaías Ramos Gil
El Cardonal (Tenerife)

2.- Dimas Megías Carazo
Granada

3.- David Hernando Fernández
Madrid

4.- Jordi Marcé Gallardo
Vilafranca del Penedés
(Barcelona)

5.- David Antuña Martínez
Gijón

6.- Rafael Sierra Navarro
Sevilla

7.- Francisco Padilla Villalón
Palma del Río (Córdoba)

8.- Adrián Márquez Pavón
La Palma del Condado
(Huelva)

9.- Rubén Sierra López
Bilbao

10.- Albano Nargares Merino
Castrejón de la Peña
(Palencia)

11.- Rafael Torres Álvarez
Barcelona

12.- Miguel ÁngelO Requejo
Córdoba

13.- Ricardo Conesa Vera
Los Bermejales (Sevilla)

14.- Raúl Ladriñán Fernández
San Juan (Alicante)

15.- Sergi Nadal Francesch
Malgrat de Mar (Barcelona)

16.- Jesús González Garro
Cieza (Murcia)

17.- Enrique R. García Rojas
San Fernando de Henares
(Madrid)

18.- Agustín Tena Rivas
Sevilla

19.- Estel Ferré Monné
Barcelona

20.- Eduardo Jas Pareja
Málaga

21.- Patricia Díaz López
Málaga

22.- Pablo Martínez
Sevilla

23.- Alberto Luna Tejedor
Albal (Valencia)

24.- Óscar Santiago
Presumido
Barcelona

25.- Rodrigo Iglesias Posse
La Coruña

GANADORES CONCURSO FIB

1.- Inmaculada García Guiral
Cádiz

2.- Miguel A. Castilla
Valverde del Camino (Huelva)

3.- Marco A. Anez Fernández
Oviedo (Asturias)

4.- Fernando Albo
Beranga (Cantabria)

5.- Manuel Sánchez del Sol
Reus (Tarragona)

6.- Dani Molinero
Salt (Girona)

7.- José M. Arango Serrano
Móstoles (Madrid)

8.- Marcos Seoane Varela
Carballo (A Coruña)

9.- Sebastián Sánchez
Benidorm (Alicante)

10.- Roger Fallo
Badalona (Barcelona)

11.- Mª Carmen Merchán
Almendralejo (Badajoz)

12.- Javier Mirandona
Algorta (Vizcaya)

13.- Stelian Obreja
Onda (Castellón)

14.- José M. Maqueda
Ávila

15.- Patricia Díaz
Málaga

16.- Toni Raventós Marín
Sitges (Barcelona)

17.- José Mª Garrido
La Línea (Cádiz)

18.- José M. Serrano
Cádiz

19.- Sergio Hernández Padilla
Poza de la Sal (Burgos)

20.- Juan Crescentí Gomís
Barcelona



EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS

INSCRIBE TU NOMBRE EN EL APASIONANTE *LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*

PARTICIPA

¿QUÉ ES?

EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS es un nuevo concurso pensado para premiar tu destreza y habilidades de jugador. Como recompensa por tus buenos tiempos y puntuaciones en el disco de demos mensual, podrás hacerte con varios premios y, mejor aún, vas a quedar inmortalizado como uno de los mejores jugadores de PS1 en nuestra ilustre Galería de Famosos.

EL PREMIO

Cada mes estableceremos una serie de retos que superar. Sólo tienes que completarlos, enviándonos una prueba de ello –que puede ser una foto o un vídeo- y recibirás un premio la mar de suculento, amén de pasar a formar parte de nuestro *Libro PSMag de los Récords* (siempre y cuando nos mandes una foto tuya, claro).

LAS BASES DEL CONCURSO

Es muy sencillo. Cada reto se debe completar siguiendo las reglas que se establecen en el apartado correspondiente de El Reto de PSMag. Para participar, debes enviar el cupón acompañado de un vídeo o una fotografía que atestigüen tus hazañas, junto con una foto tuya. Todo esto aparece explicado con detalle en cada reto. Puedes participar en tantos retos como quieras, pero asegúrate de rellenar el cupón que aparece más abajo y de marcar las casillas adecuadas.

CÓMO CONSEGUIR PRUEBAS DE TUS PROEZAS CON UNA CÁMARA DE FOTOS

Enfoca con la cámara la pantalla de televisión y dispara. Obtendrás mejores resultados si no utilizas el flash de la cámara, corres las cortinas y/o utilizas una película rápida de 200 o 400 ASA.

CON UN APARATO DE VÍDEO

1. Conecta el cable que une la PlayStation con el televisor en la entrada de señal situada en la parte posterior del aparato de vídeo.
2. Conecta el cable de salida al televisor y enciende ambos aparatos.
3.Sintoniza el canal del vídeo en el televisor y enciende la PlayStation.
4. Busca un canal libre en el sintonizador de canales del vídeo y busca la señal de la PlayStation. Guarda la sintonía.
5. Completa el reto, y asegúrate de incluir la pantalla que muestra el «resultado».
6 .Introduce una cinta de vídeo y pulsa el botón de grabación. Espera unos segundos y detén la grabación.
7. Repite los pasos 5 y 6 tantas veces como diferentes retos quieras asumir.
8 .Es muy importante que rebobines la cinta hasta el principio.

¡¡MARCA LA DIFERENCIA!!

Battle Shock



COMPATIBLE PlayStation PS One
COMPATIBLE PS 2

Double Shock



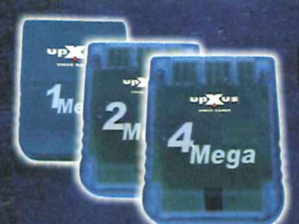
COMPATIBLE PlayStation PS One
COMPATIBLE PS 2

DVD Remote



COMPATIBLE PS 2

Memory Cards



COMPATIBLE PlayStation PS One

Super Pack 3 en 1



COMPATIBLE GAME BOY ADVANCE

Estación de Recarga



COMPATIBLE GAME BOY ADVANCE
GAME BOY COLOR

TE REGALAMOS UNA PLAYSTATION 2

Rellena este cupón con tus datos y envíalo a: Upxus Video Games, c/Atenas, nº 17, Pol. Ind. S. Luis 29006 Málaga y participa en el sorteo de una Playstation 2 a celebrar el día 25 de Diciembre. El resultado será comunicado al ganador por correo certificado.

Nombre: ______ Apellidos: ______

Dirección: ______

Ciudad: ______ Cod. Postal: ______

Provincia: ______ País: ______

Teléf.: ______ E-mail: ______

Deseo recibir información de los productos de Upxus: ☐

TODO ESTO Y MUCHO MÁS PARA TU

PlayStation PS One PS 2
GAME BOY COLOR GAME BOY ADVANCE



VIDEO GAMES

www.upxus.com
e-mail: info@upxus.com

Distribuidor para España y Portugal:
Fotográfica Europea
Tfno.: 95 451 46 11/95 451 46 12
Fax: 95 4997471

Expertos en Videojuegos



www.centromail.es




PLAYSTATION 2 + 2 CONTROL PAD + DVD REMOTE CONTROL — 330,50 € — 54.990




PLAYSTATION 2 — 299,91 € — 49.900



CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY — 28,79 € — 4.790



DVD REMOTE CONTROL SONY — 27,02 € — 4.495

MEMORY CARD 8 Mb. — 39,01 € — 6.490




007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO — 63,05 € — 10.490

AGE OF EMPIRES II: THE AGES OF THE KINGS — 60,04 € — 9.990

AIR BLADE — 57,04 € — 9.490

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE — 60,04 € — 9.990

BURNOUT — 57,04 € — 9.490

CAPCOM vs SNK 2 — 63,05 € — 10.490





CASPER — 60,07 € — 9.995

DARK CLOUD — 57,04 € — 9.490

DEAD OR ALIVE 2 — 42,01 € — 6.990

DYNASTY WARRIORS 2 — 36,00 € — 5.990

DUNE — 51,03 € — 8.490

EL REGRESO DE LA MOMIA — 57,07 € — 9.495




FORMULA ONE 2001 — 42,01 € — 6.990

GIANTS CITIZEN KABUTO — 57,04 € — 9.490

GRAN TURISMO 3 A-SPEC — 57,04 € — 9.490

GTA III — 63,05 € — 10.490

HALF LIFE — 60,07 € — 9.995

JAK AND DAXTER — 57,04 € — 9.490








KLONOA 2 — 57,04 € — 9.490

LOTUS CHALLENGE — 57,04 € — 9.490

MAX PAYNE — 63,05 € — 10.490

MOTO GP — 42,01 € — 6.990

MOTOR MAYHEM — 60,04 € — 9.990

NBA LIVE 2002 — 63,05 € — 10.490







PRO EVOLUTION SOCCER — 60,04 € — 9.990

PROJECT EDEN — 57,04 € — 9.490

RAYMAN M — 63,08 € — 10.495

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X — 66,05 € — 10.990

SILENT SCOPE 2 — 60,04 € — 9.990

SOUL REAVER 2 — 63,05 € — 10.490







SPY HUNTER — 57,04 € — 9.490

SSX TRICKY — 63,05 € — 10.490

TEKKEN TAG TOURNAMENT — 42,01 € — 6.990

TIME CRISIS 2 + PISTOLA G-CON 2 — 75,07 € — 12.490

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 — 63,05 € — 10.490

WIPE OUT FUSION — 57,04 € — 9.490











BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE — 57,04 € — 9.490

CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CORTEX — 57,07 € — 9.495

DEVIL MAY CRY — 63,05 € — 10.490

FIFA FOOTBAL 2002 — 63,05 € — 10.490

SILENT HILL 2 - DIGIPACK — 63,05 € — 10.490

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP — 57,04 € — 9.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de diciembre.

pedidos por teléfono 902 17 18 19

pedidos por internet www.centromail.es

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT

CENTRO MAIL

www.centromail.es

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. Av. Diagonal Mar, 3.
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA NUEVA DIRECCIÓN
Córdoba C/ Zoco Córdoba, Local 15-A. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio, Local 58-59. Av. Juan Carlos I, 46 NUEVO
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6. Estación de Renfe. NUEVO
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271



OFERTA
PS ONE + ATLANTIS: EL IMP. PERDIDO
131,62 € - 21.900

OFERTA
PS ONE + HARRY POTTER Y LA P. FILOSOFAL
143,64 € - 23.900

PLAYSTATION PS ONE
119,60 €
19.900

CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE

25,18 € – 4.190

MEMORY CARD SONY PS ONE

11,96 € – 1.990

PANTALLA TFT 5" + MALETÍN DONE

180,24 € – 29.990

TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb

20,98 € – 3.490

VOLANTE FERRARI CHALLENGE R. WHEEL

29,99 € – 4.990

007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE

23,98 € – 3.990

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE
42,01 € – 6.990

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO
26,99 € – 4.490

BREATH OF FIRE IV

23,98 € – 3.990

COLIN McRAE RALLY 2

26,99 € – 4.490

CRASH BASH
23,98 € – 3.990

DANCING STAGE DISNEY MIX

42,01 € – 6.990

DIGIMON WORLD
51,03 € – 8.490

DRIVER 2
29,99 € – 4.990

FIFA FOOTBALL 2002

45,02 € – 7.490

GUNFIGHTER: THE LEGEND OF J. JAMES

30,02 € – 4.995

HARRY POTTER Y LA P. FILOSOFAL

45,02 € – 7.490

ISS PRO EVOLUTION
23,44 € – 3.900

ISS PRO EVOLUTION 2


42,01 € – 6.990

LOONEY TUNES: PERRO Y LOBO

33,00 € – 5.490

LUCKY LUKE: WESTERN FEVER

33,00 € – 5.490

MANAGER DE LIGA 2002


39,01 € – 6.490

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

23,98 € – 3.990

¿QUIERES SER MILLONARIO?

29,99 € – 4.990

NBA LIVE 2002


45,02 € – 7.490

SILENT HILL

20,98 € – 3.490

SPIDER-MAN 2 ENTER: ELECTRO

39,01 € – 6.490

SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN

23,98 € – 3.990

SYPHON FILTER 2

23,98 € – 3.990

SYPHON FILTER 3

39,01 € – 6.490

THE ITALIAN JOB

45,05 € – 7.495

TONY HAWK´S PRO SKATER 2

26,99 € – 4.490

TONY HAWK´S PRO SKATER 3

45,02 € – 7.490

WINNIE THE POOH
26,99 € – 4.490

X-MEN MUTANT ACADEMY 2

29,99 € – 4.990

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19



Camino la Gloria nº7
38400 Puerto de la Cruz
S / C de Tenerife
Tfno: 922-385812
696-101459

www.EuroConsolas.com

pedidos@euroconsolas.com

- Garantía 6 meses de todos nuestros productos
- Por la compra de varios articulos los G.Envío y Reembolso = 1.000 Pts.
- Precios especiales para tiendas de todos nuestros productos

PlayStation

	Dual Shock Psx/Ps2	Dual Shock Naki Psx/Ps2	Dual Shock PT 2000	MemoryCard 1 mg MW	MultiTap Psx/Ps2	Volante Trans Well	Mochila Playstation
	1.850 Pts.	1.850 Pts.	2.600 Pts.	990 Pts.	2.200 Pts.	6.500 Pts.	2.200 Pts.
G. Envío 1	758 Pts.	973 Pts.	973 Pts.	610 Pts.	995 Pts.	610 Pts.	995 Pts.
G. Envío 2	540 Pts.	775 Pts.	775 Pts.	390 Pts.	775 Pts.	390 Pts.	775 Pts.
G. Envío 3	750 Pts.	890 Pts.	890 Pts.	510 Pts.	890 Pts.	510 Pts.	890 Pts.

PlayStation 2

	Mando DVD	MultiTap PS2	Soporte Vertical	Volante + Mando
	2.200 Pts.	3.500 Pts.	890 Pts.	6.500 Pts.
G. Envío 1	660 Pts.	1.005 Pts.	650 Pts.	1.125 Pts.
G. Envío 2	440 Pts.	775 Pts.	440 Pts.	875 Pts.
G. Envío 3	605 Pts.	890 Pts.	605 Pts.	1.110 Pts.

PC

	PS - PC USB Convertor	PS - PC Paralelo
	2.900 Pts.	1.600 Pts.
G. Envío 1	660 Pts.	970 Pts.
G. Envío 2	390 Pts.	775 Pts.
G. Envío 3	605 Pts.	890 Pts.

DreamCast

	Mando Dreampad	Memorycard 4 Mg.	PS - DC Convertor	Carcasa Transparente	Alargador de Mandos	EuroConector	Mochila Dreamcast
	2.250 Pts.	2.600 Pts.	3.300 Pts.	2.450 Pts.	890 Pts.	890 Pts.	1.900 Pts.
G. Envío 1	760 Pts.	615 Pts.	669 Pts.	998 Pts.	650 Pts.	650 Pts.	995 Pts.
G. Envío 2	540 Pts.	390 Pts.	440 Pts.	775 Pts.	440 Pts.	440 Pts.	775 Pts.
G. Envío 3	750 Pts.	510 Pts.	605 Pts.	890 Pts.	605 Pts.	605 Pts.	890 Pts.

922-385812 / 696-101459 / pedidos@euroconsolas.com

Disponemos de muchos mas articulos para todas las consolas

Gastos de Envío aplicables a toda España

1.- Carta postal Certificada y Contrareembolso
2.- Carta postal Certificada con Ingreso en Cuenta
3.- Carta postal Urgente Certificada con Ingreso en Cuenta
vease en www.correos.es

Los mas Baratos

MUNDO GAMES



Precios válidos salvo error tipográfico

ENVIOS
- Urgente 24 horas (mensajería): 790pts (península)
- Vía Postal 5 días: 490pts

PEDIDOS 91 433 16 44




<<Nuestras Tiendas>>

- **CALAHORRA** Paseo Mercadal 4 (941 13 01 10)
- **MADRID** Vital Aza 48 (91 408 95 57)
- **PLASENCIA** Sor Valentina Mirón 5 (927 41 11 41)
- **MADRID** Andrés Mellado 61 (91 544 38 43)
- **LAS PALMAS** Juana de Arco 2 (928 231 306)
- **MADRID** Av. Mediterráneo 4 (91 551 00 04)
- **PAMPLONA** Padre Barrace 5 B° (948 26 93 91)
- **FUENLABRADA** Zamora 13 (91 697 40 54)
- **GERONA** (La Junquera) P.I.Villena "El Cervol" (972 55 42 76)
- **RONDA** Av.Málaga /E. Redondo (952 19 00 64)

FRANQUICIAS NUEVA EXPANSIÓN EN TODA ESPAÑA
TELÉFONOS: 91 551 00 04 / 677 62 89 65

PLAYSTATION 2





































Juego	Precio
7 BLADES	8990
ALONE IN THE DARK	9995
ATV OFFROAD	9495
BOXERS	9495
CRASH B. VENGANZA	9490
CRAZY TAXI	6490
DARK CLOUD	9490
DAVE MIRRA 2	9490
DEVIL MAY CRY	10490
007 AGENTE...	10490
EPHEMERAL FANT.	8990
ESTO ES FUTBOL 2002	9490
EIGHTEEN W.	9490
F1 2001	10495
FIFA 2002	10490
FUR FIGHTERS	9490
BURNOUT	9490
GRAN TURISMO 3	9495
HALF LIFE	9490
INT. LEAGUE SOCCER	9490
INT. TRACK & FIELD	8990
LA FUGA MONKEY ISL.	9990
LOTUS CHALLENGE	9495
JAK DAXTER	9490
KNOCKOUT KINGS 2001	10490
NBA LIVE 2001	9990
PARIS DAKAR RALLY	9490
PATO DONALD CUAC	7990
PIERRE NO DOYUNA	8495
PRO EVOLUTION S.	9490
RES. CODE VERONICA	10490
SILENT HILL 2	9490
SHADOW MAN 2	9495
SPYHUNTER	9495
TIME CRISIS 2	9490
THE MUMMY 2	9990
TOP GUN	9495
SPLASHDOWN	9995
SNK2	10490
ROAD RAGE SIMPSONS	10490
W2C	9490
WINBACK	9490
XTREME G	94

PlayStation / PSone


















¡¡UNA MEGASTICK GRATIS!! AL COMPRAR UN JUEGO DE PSX

Juego	Precio
102 DALMATAS	6490
ALIEN RESURRECCION	5990
ALONE IN THE DARK 4	6990
BLACK & WHITE	7495
BUZZ LIGHTYEAR	6990
CASTLEVANIA CHRON.	6990
DIGIMON WORLD	8490
BREATH OF FIRE 4	3990
E.T.	CONS.
ATLANTIS	4990
HARRY POTTER	7490
FIFA 2002	7490
PERRO Y LOBO	5495
ISS PRO EVOLUT	64
LA SIRENITA 2	4990
MANAGER LIGA 2001	7290
MEGAMAN LEGENDS 2	3990
MS PACMAN	6490
PATO DONALD CUAC	6490
POINT BLANK 3	6495
ROL. GARROS 2001	4690
SYPHON FILTER 3	6990
TINTIN	CONS.
TIME CRISIS TITAN (+ GCON 45)	7990
TOY STORY RACER	6990
VANISHING POINT	7290
X-MEN 2	4995
007 RACIN	74

PlayStation PLATINUM VALUE SERIES















Juego	Precio
007 - EL MUNDO...	3990
ACE COMBAT 3	3690
CRASH BASH	3690
COOL BOARDERS 4	3690
FINAL FANTASY 8	3690
FINAL FANTASY IX	9290
GRAN TURISMO 2	3690
ISS	3890
RIDGE RACER 4	3690
SILENT HILL	3890
SPYRO 2	3690
SYPHON FILTER 2	3690
TARZAN	369

GAME BOY ADVANCE

¡¡NADIE DA MÁS EN MENOS ESPACIO!!

















Juego	Precio
BATMAN	8490
CASPER	7490
CASTLEVANIA	7995
DOOM	8990
EARTH WORM JIM	10495
HARRY POTTER	8490
FINAL FIGHT ONE	8495
IRIDION 3D	10495
ISS	8495
JURASSIC PARK DNA	7995
JURASSIC P. BUILDER	8495
KRAZY RACERS	7995
LUCKY LUKE WANTED	CONS.
MARIO KART	6995
PINOBEE	8990
PITFALL	10495
RAYMAN	8495
SPIDERMAN	9495
SPYRO SEAS ON ICE	CONS.
SUPER S. FIGHTER 2	8490
SUPER MARIO ADV.	6995
TONY HAWKS 2	9495
TOP GEAR GT	7995
WARIO LAND 4	6990

GAME BOY COLOR















Juego	Precio
007 - EL MUNDO...	5490
ADDAMS FAMILY NEW	5990
COLLIN MAC RAE	5995
DONKEY K. COUNTRY	5990
DRACULA	4990
EN BUSCA DEL VALLE...	5490
HARRY POTTER	6490
HERCULES	5495
I. T&F SUMMER GAMES	5290
MARIO GOLF	5490
POKEMON CRYSTAL	6995
POKEMON ORO / PLATA	6990
FISH FILES	5495
PAJARO LOCO	4990
RESIDENT EVIL	5990
ROAD CHAMPS	5790
ROAD RASH	5490
S. FIGHTER ALPHA	3990
TOMB RAIDER	5995
CAZAFANTASMAS	5990
WALT DISNEY RACING	5490
WARIO LAND 3	5490
GREMLINS	5990
ZIDANE	5490
ZELDA DX	4995
ZELDA SEASONS	5995
ZELDA AGES	5995

PC CD ROM








Juego	Precio
ART OF MAGIC	6495
AGE OF EMPIRES 2	7490
COMMANDOS 2	6990
FIFA 2002	6990
F1 2001	5495
OUTBREAK	6495
THE SIMS: 1ª CITA	2990
THE HOUSE OF DEAD 2	5995
THE SETTLERS 4	6490
THRONE OF DARKNESS	6495
TORRENTE	3990
TENNIS MASTERS SERIES	6490



PLAYSTATION 2 — 49990
- PS2 + JUEGO: 54.990 pts.
- MEM. CARD SONY: 6.990 pts.
- DUALSHOCK SONY: 4.990 pts.
- DUALSHOCK GAMESTATION 3.690 pts
- CABLE RGB: 990 pts.
- CABLE RFU: 1.690 pts.
- DVD C. REMOTO: 3.990 pts.
- MULTITAP: 5.990 pts.
- VERTICAL STAND: 1.690 pts




PSX — VOLANTE 5990
- MEMORY 1MB + LLAVERO: 1.690 pts.
- MEMORY CARD 2 MG 2.290 pts.
- MEMORY CARD 8MG 2.990 pts.
- MANDO DOMINIUM: 1.490 pts.
- DUAL SHOCK GAMESTATION 3.490 pts.
- CABLE RFU: 1.490 pts.
- CABLE RGB+ S. AUDIO: 990 pts.
- MULTITAP: 4.290 pts.





DREAMCAST — 19990
- RATON: 4.990 pts.
- MANDO SEGA: 4.990 pts.
- VIBRATION GAMEST.: 2.990 pts.
- VOLANTE V3 RACING 6.990 pts.
- CABLE RFU: 2.490 pts.
- CABLE RGB: 1.990 pts.
- VISUAL MEMORY: 4.490 pts




GB ADVANCE — CONS.
- LUPA LUZ: 1.990 pts.
- LINK CABLE: 1.990 pts.
- ADAPTADOR + BATERIA: 2.990 pts.
- ADAPTADOR DE CORRIENTE: 1.990 pts.





GB COLOR — 12990
- ADAPT. CORRIENTE: 1.290 pts.
- LINK CABLE 1.290 pts.
- BANDOLERA POKEMON: 1.990 pts.
- ADAP. Y BATERY: 2.290 pts.
- WORMLIGHT: 1.690 pts.

www.victorpelaez.com 679 95 61 48 (NOVIEMBRE 01)